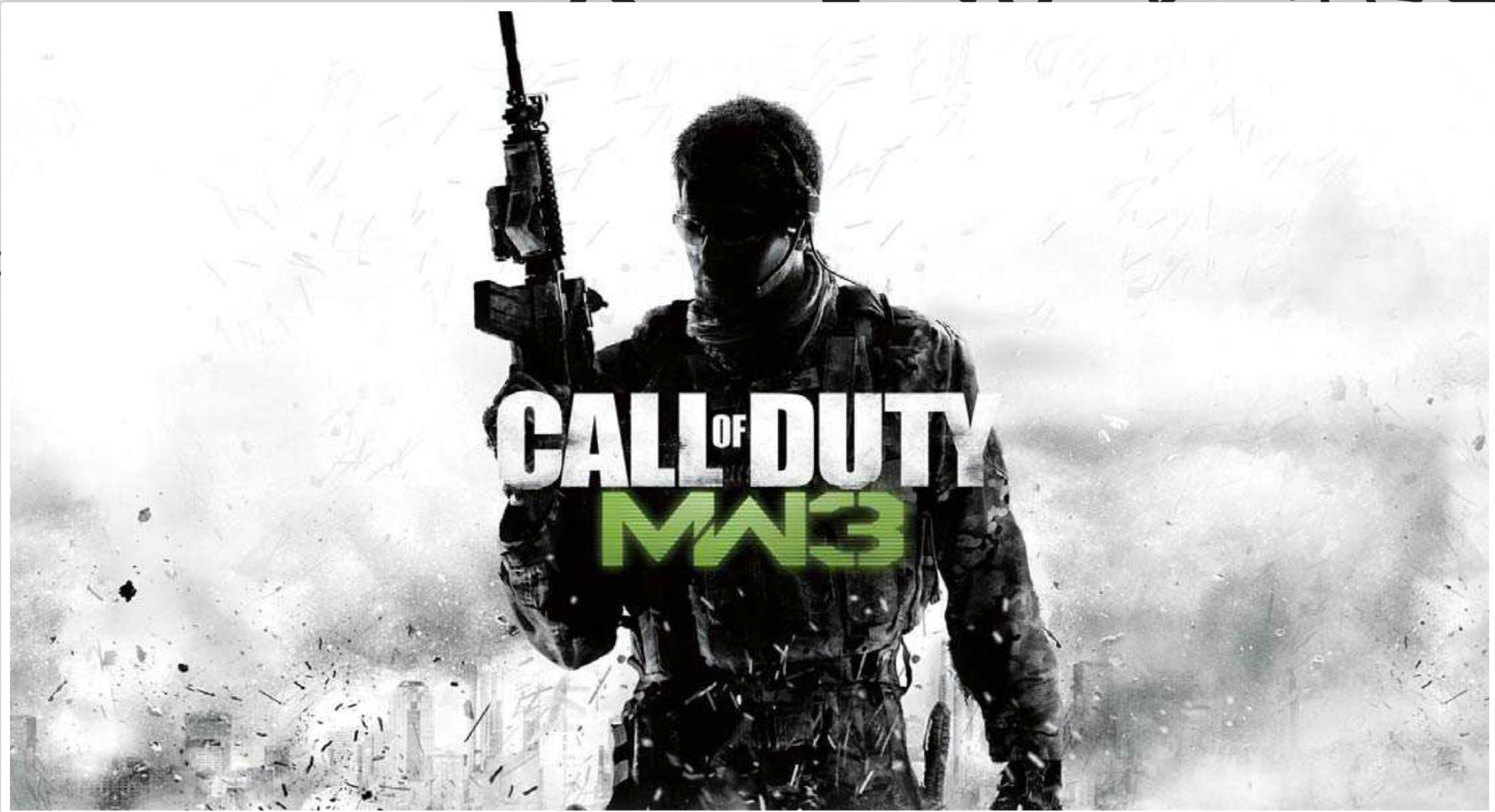
UCG

PS3专辑

VOL.15

PS3 SPECIAL


CALL OF DUTY
MW3



PS3专辑

VOL.15 PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：马　骏



[信息集结]




[特企集结]

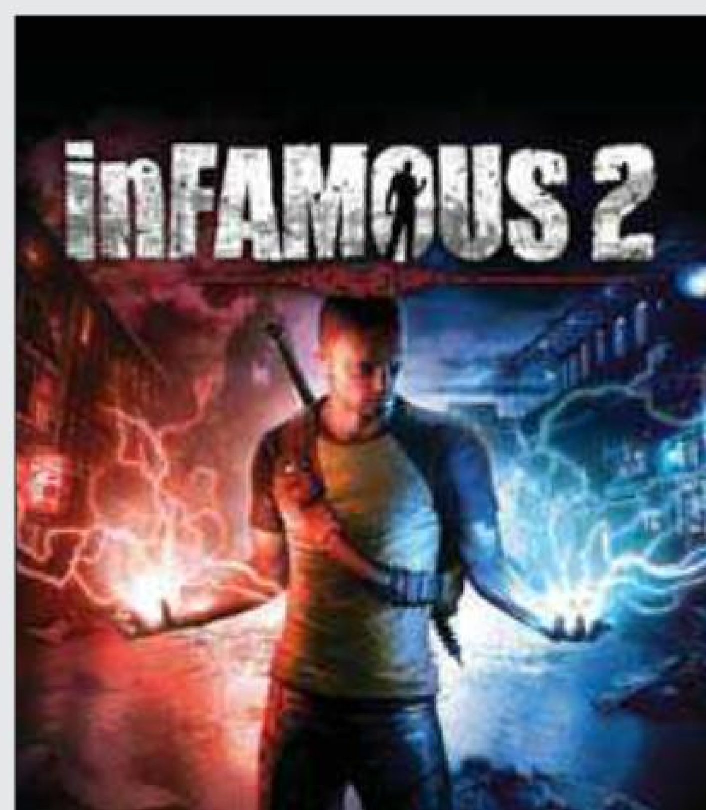


[劲作集结]





[攻略集结]



主编：胜负师
责任编辑：马骏
出版单位：重庆中电电子音像出版有限责任公司
印刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发行：(0931) 8674805
开本：16开 212毫米 ×278毫米
版次：2011年9月第一版
印次：2011年9月第一次印刷
印张：15
印数：0001-3000册
字数：400千字
出版日期：2011年9月
定价：32.00元
ISBN 978-7-89476-604-5

神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视

NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

PS3全球大降价，打响秋季商战



事件回放 在8月17日德国科隆GamesCom游戏展首日，SCE举办了展前发布会，虽然并未像传闻般公开PS3新机型，但是也带来了一个令人惊喜的消息：从即日起，PS3全球大降价，160GB版PS3售价从原来的299美元/299欧元/29980日元下调到249美元/249欧元/24980日元，而320GB版PS3的售价将从原来的349欧元/349美元/34980日元降价到299欧元/299美元/29980日元。将于9月8日发售的《无尽传说》版PS3同捆套装售价也从原定的37980日元降价到32980日元。

SCE 还公布了一组 PS3 的相关数据：自从 2006 年底发售以来，PS3 累计销量已经突破 5000 万台。到 2011 年 7 月底，PSN 总共提供了超过 6 万种内容，在全球推出了超过 2498 款 PS3 游戏，PS Store 提供下载的 PS3 游戏超过 3100 款，其中包括 120 多款对应 3D 的游戏，以及超过 200 款支持 PS Move 的游戏。

背景解析 一年之计在于秋，在游戏业界，秋冬商战的成绩将决定全年的表现。索尼突然宣布PS3降价，一方面是因为PS3成本的大幅降低使其具备了降价的空间，另一方面是考虑到当前X360借助Kinect而保持领先之势，今年秋冬X360又有多个杀手锏。另外，目前PS3与X360之间的累计销量差距应该已不到400万台，索尼希望借这次降价，在本财年结束之时追上X360。

上财年游戏部门为索尼立功



事件回放 据索尼发布的财报，上财年SCE所属的网络化产品与服务部门业绩出众，实现了356亿日元的利润，上一财年为亏损833亿日元。该部门营业收入为1.57万亿日元。索尼表示该部门扭亏为盈的主要原因是PS3生产成本持续降低，财年内PS3实际销量为1430万台，略低于1500万台的目标值。不过远高于之前一个财年1300万台的销量。PSP销量从990万减少到800万，PS2从730万降低到640万。PS3软件销量的大幅提升也让索尼有可观的权利金进账。这一财年，PS3软件销量从1亿1560万套提高到1亿4790万套，PSP从4440万套提高到4660万套，而PS2游戏销量从3570万套降低到1640万套。

虽然游戏部门表现出色，整个索尼集团因为递延税款借项相关金额高达 3600 亿日元，因而净亏损达到 2596 亿日元，营业收入为 7.18 万亿日元，比之前一个财年的 480 亿日元亏损进一步恶化。

背景解析 索尼集团目前仍未走出泥沼，虽然集团的经营在改善，无奈天灾人祸不断，东日本大地震造成的1500亿日元亏损将会计算到本财年内，而PSN的黑客攻击事件将造成170多亿日元的损失，这也将计入本财年，因此本财年索尼集团的表现依然不容乐观。另外为筹备PSV首发的软件开发成本、营销成本也将造成沉重负担，好在PS3的生产成本在不断降低，软件销量在逐渐提高，PS3正在从赔本生意变成重要利润来源。

PlayStation品牌高性价比3D电视公开



事件回放 在今年的E3展上，除了PSV之外，索尼还公布了另一款硬件——那就是首款PlayStation品牌的电视机！这款24英寸的3D电视是专门为玩家准备的，不仅能够显示3D画面，而且有一部电视输出两个游戏画面的功能，两个玩家都戴上快门式3D眼镜之后，就能对着同一台电视，看到只属于自己的画面，而且因为3D眼镜配备耳机，因此两个玩家听到的声音也不一样，这样就实现了最完美的线下双人游戏。不用像过去那样忍受分屏模式。

最令人惊喜的是这款PlayStation电视的售价仅为499美元，而且带有一幅3D眼镜、一根HDMI线和一张《抵抗3》！这无疑是当前性价比最高的3D电视！这款电视即将于秋季上市。另外，在8月份索尼表示这款电视机附赠的《抵抗3》将会改为《机车风暴 启示录》，不过如果在亚马逊和GameStop等零售商那里购买，得到的仍然是《抵抗3》。

背景解析 今年3D电视的发展速度远远低于电视行业的预期，而由于在3D电视方面已经投入大量成本，很多电视厂商都拼了命地用各种手段进行促销。游戏是最适合推动3D电视发展的娱乐类型之一，就像当年PS3大大推进了蓝光光碟格式的普及。这次以入门价推出PlayStation品牌3D电视，相信能迅速提高索尼的3D电视市场占有率。

PSN黑客事件祸首LulzSec宣告瓦解

事件回放 疯狂的黑客组织LulzSec作为PSN黑客事件的罪魁祸首，给索尼造成巨大损失，事发后，伦敦警察厅展开大规模搜捕行动。首先是在6月21日宣布逮捕了一名埃塞克斯郡的19岁居民。这次抓捕行动是在美国FBI的帮助下进行的，有大量的线索与证据支持。警方相信嫌犯曾对“重大组织犯罪署”的网站发动了DDoS攻击，此前LulzSec黑客组织已经承认对此事件负责。此外英国警方认为疑犯也参与了对PSN的黑客袭击。

在这位英国年轻黑客被逮捕后，LulzSec在网上发布了一则具有戏谑色彩的声明：“看来LulzSec的伟大领袖被逮捕了，现在一切都完蛋了……等等……我们都还好好地在这儿啊！他们抓到的是哪个可怜虫呢？”



不管嘴有多硬，LulzSec的瓦解是无法否认的事实。不久该组织的“发言人”也被伦敦警方逮捕，他们在苏格兰北部的设得兰群岛逮捕了网名为“Topiary”的19岁男子，他将因多项网络犯罪行为而被指控，此外英格兰东部林肯郡的另外一名青年也被警方带走问话。

背景解析 LulzSec虽然已经瓦解，业界的反黑客战争仍将继续。在LulzSec解散后，马上又出现了“AntiSec”组织，不少LulzSec成员和Anonymous的黑客加入了该组织的黑客活动。不过吃了这次大亏之后，索尼在网络安全方面应该已经吸取了教训。但愿类似的事件不要再发生。

平井一夫淡出SCE管理层

事件回放 6月29日，SCEI宣布从今年9月1日开始，平井一夫将担任SCEI会长，其社长职位将由SCE欧洲分公司总裁兼首席运营官Andrew House接任。House于1999年加入索尼，相继担任了多种营销职位，最后掌管了SCE在整个欧洲区的业务运作。在这次的人事变动之后，平井一夫将会把SCEI的日常管理工作移交给Andrew House。

另外，4年前退休的久多良木健从6月28日起正式卸下SCEI名誉会长的头衔，不过仍然保留“高级技术顾问”的头衔。而SCEI现任会长佐藤明将从今年8月起退休。佐藤明是PS历史上的另一个关键人物，1991年加入索尼，是SCE的创始元老之一，并负责创建了SCE全球工作室。虽然游戏部门表现出色，整个索尼集团因为递延税款借项相关金额高达3600亿日元，因而净亏损达到2596亿日元，营业收入为7.18万亿日元，比之前一个财年的480亿日元亏损进一步恶化。



背景解析 外界普遍认为平井一夫交出SCEI社长职位，是其角色从索尼游戏首脑进化为索尼集团首脑的重要转变。今年3月，SCEI社长平井一夫被提拔为索尼集团副社长，掌管被视为索尼经济命脉的整个消费电子事业，外界普遍认为他已经成为现任索尼CEO霍华德·斯金格的接班人。斯金格预计将于2013年退休，如果真由平井一夫继任，那么在这两年间将会逐步进行权力交接。

索尼加码3D战略，投身虚拟现实



事件回放 最近在接受英国《Develop》杂志采访时，SCE欧洲工作室经理Mick Hocking表示，他们正在研究3D头戴式显示器在虚拟现实型游戏中的应用。

在今年初的消费电子展期间，索尼曾公布了一款能显示高质量3D画面的头戴式显示器，但是这款显示器并没有头部动作侦测功能。索尼正在研究的是可以侦测佩戴者头部动作的头戴式3D显示器，也就是说，玩家只要转动头部就可以任意观察游戏场景，就像在现实世界中一样。已经有几款SCE的游戏正在进行这方面的研究，SCE旗下的多家重要工作室都在参与研究，包括《机车风暴》开发商Evolution工作室，还有利物浦工作室、伦敦工作室等。索尼的3D头戴式显示器采用了两个720p的OLED显示器，分别对应左右眼，而且采用了5.1环绕立体声耳机。

背景解析 一年之计在于秋，在游戏业界，秋冬商战的成绩将决定全年的表现。索尼突然宣布PS3降价，一方面是因为PS3成本的大幅降低使其具备了降价的空间，另一方面是考虑到当前X360借助Kinect而保持领先之势，今年秋冬X360又有多个杀手锏。另外，目前PS3与X360之间的累计销量差距应该已不到400万台，索尼希望借这次降价，在本财年结束之时追上X360。

蓝光播放机将全面淘汰色差线



事件回放 最近有一份来自美国游戏零售商GameStop的内部备忘录，其中指出索尼将会推出代号为“K.”的PS3新机型。这并非增加硬盘容量的升级机型，而是会减少重要功能——该机型要求所有用户必须使用HDMI线连接PS3与电视。备忘录中说：“色差线将无法传输高清图像。”据称今后所有PS3新机型都将强制要求HDMI线，GameStop经营层还要求店员大力推广HDMI，因为这样能够促进周边产品的销量增长。

此消息被透露后不久，索尼发表了官方声明，表示最新的CECH–3000系列机型确实需要HDMI线才能观看BD电影，但是玩游戏仍然可以使用色差线。实际上，播放BD电影强制使用HDMI的决定是遵循AACS数字版权管理标准机构的规定，根据相关规定，到2014年之前，所有蓝光播放器都必须淘汰色差线借口，使用支持“高带宽数字内容保护（HDCP）”协议的HDMI或DVI线。

背景解析 技术标准总是在不断提高，不淘汰过去就没有未来。不过蓝光播放机淘汰色差线似乎有些匆忙，毕竟AV线用了20多年至今仍被广泛应用。当然，AACS这么做的目的也是为了让用户享受到最优质的影音质量，今后还将推行为3D而制定的更高带宽新版HDMI标准。

PS4内置动作捕捉摄像头？明年上市？



事件回放 台湾《DigiTimes》声称获得了当地代工厂商的内部消息，该渠道的消息称，PS4将由和硕与富士康共同生产，将会采用类似于Kinect的全身体感控制技术，而且代工厂方面可能今年底就会开始生产，将于2012年上市，2012年的全年产量目标为2000万台。

不过分析家认为，根据当前索尼的处境，一两年内推出PS4的可能性很小。《DigiTimes》的报道可能是曲解了爆料人的原意。比起PS4，索尼在明年推出轻薄版PS3的可能性更大。

背景解析 从索尼近期的动向以及PS3十年周期的目标来看，2012年推出PS4确实有些令人难以置信，而且第一年就生产2000万台主机，对于一部新主机来说更加不可思议。所谓的“PS4”可能就是超薄版PS3，为了增加卖点，在主机中增加动作侦测功能，与全面主打Kinect的X360展开正面竞争。

PS3第一财季取得全面胜利

事件回放 7月末，索尼、微软、任天堂纷纷发布了4～6月财季的财报，PS系主机难得地包揽了前两名，PS3与PSP以同样180万台的出货量并列第一。而往年遥遥领先的NDS和Wii很讽刺地包揽了倒数第二和倒数第三的位置。同期PS3软件销量从2480万套提高到2610万套，PSP软件销量下跌到660万套。

至于整个索尼集团，该季度总营业额为184.6亿美元，同比降低10%。该季度净亏损为1.91亿美元，去年同期为盈利2.89亿美元。其中消费电子部门受电视与电脑产品处境不佳的影响，收入大幅降低了18%，营业额为90.4亿美元。索尼表示东日本大地震以及消费电子行业的整体萎靡是业绩下降的主要原因。

背景解析 PS3的出色成绩令人欣慰，不过需要指出的是，上季度是业界的传统淡季，所以三大厂商的主机销量都不高。而且出货量只是硬件商发货到软件商的批发数量，并不代表实际销量。实际上PS3上季度出货量比去年同期也降低了60万台，而PSP倒是大幅增长了一半，成为两年来非假期期间最畅销的一个季度。据第三方统计机构的实际销售数据，Wii目前全球范围的销量仍然领先，PS3与X360的胶着状态并未改变，三者之间的销量差距越来越小。

PS3+PSV 可实现Wii U游戏功能

事件回放 据SCE欧洲分公司研发部经理Phil Rogers透露，索尼正在研究将PSV当做PS3的手柄，利用其触摸屏、动作感应等功能进行PS3游戏的操作，实现类似于Wii U的游戏玩法。而且相关研究已经取得成果，Rogers演示了《Wipeout》和《Hustle Kings》的PSV/PS3互动操作。



背景解析 Wii U的创新度不足已是业界公认的事实，掌机与家用机配合使用没什么技术难度，几年前玩家就可以用PSP操作《龙穴》。以PSV的机能和丰富操作界面，Wii U手柄的一切功能均可实现。目前索尼对相关功能的试探性研究是为自己留一条后路，万一Wii U提出的操作概念大受欢迎，索尼能够立刻全面展开PS3/PSV的联动计划。

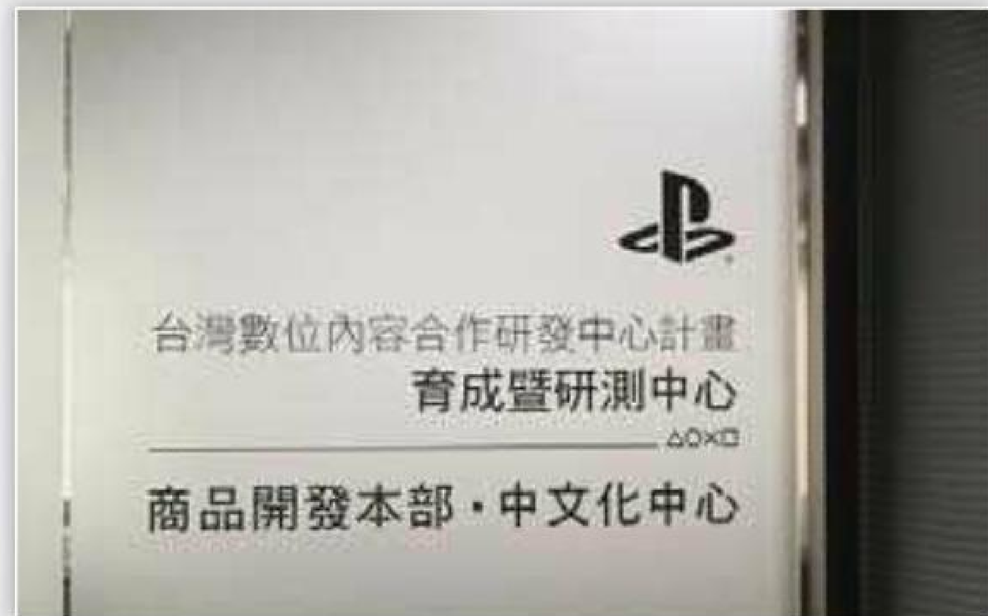
工艺进化，PS3体内持续瘦身中

事件回放 虽然在E3展和科隆游戏展上，索尼都没有像传闻般公布PS3的新机型，不过随着生产工艺的改进，目前的薄版PS3其实一直在不停地进化。最近开始推出的CECH-3000B型号PS3，虽然外形上没有什么变化，但是重量减轻到2.6公斤，功耗从230W降低到200W。该机型采用了320GB的硬盘，定价为34980日元。将于9月份发售的《无尽传说》PS3主机同捆版就是采用此型号主机。



背景解析 工艺的进化可以让生产PS3所需的零部件不断减少，这是PS3能够在降价的同时实现盈利的主要原因。而且随着零部件的减少，也为新款超薄机型的推出创造了条件，相信更轻更薄的PS3很快就会公开。

SCE Asia开设中文化中心，加快游戏中文化



事件回放 SCE Asia于8月19日宣布，目前已经在台湾设立了“商品开发本部 中文化中心”，将会全面加快PS系游戏的中文化脚步，今后也将推出更多适合亚洲市场的游戏。

在此之前，SCE Asia 已经完成了《未知海域》系列”、《战神 III》、《GT 赛车 5》、《战鼓啪嗒嘭》、《最终幻想 XIII》等大作的中文化。SCE Asia 的台湾中文化中心位于台湾 SCET 总部，由陈云云率领，目前共 7 名成员。

背景解析 自PS3发售以来，索尼的原则就是“第一方游戏尽量全面中文化”，而且索尼还积极代理第三方游戏并进行中文化。同时索尼一直在努力进入中国大陆市场。此次中文化中心的成立，意味着今后将会有更多像《最终幻想XIII》那样的第三方大作推出中文版。

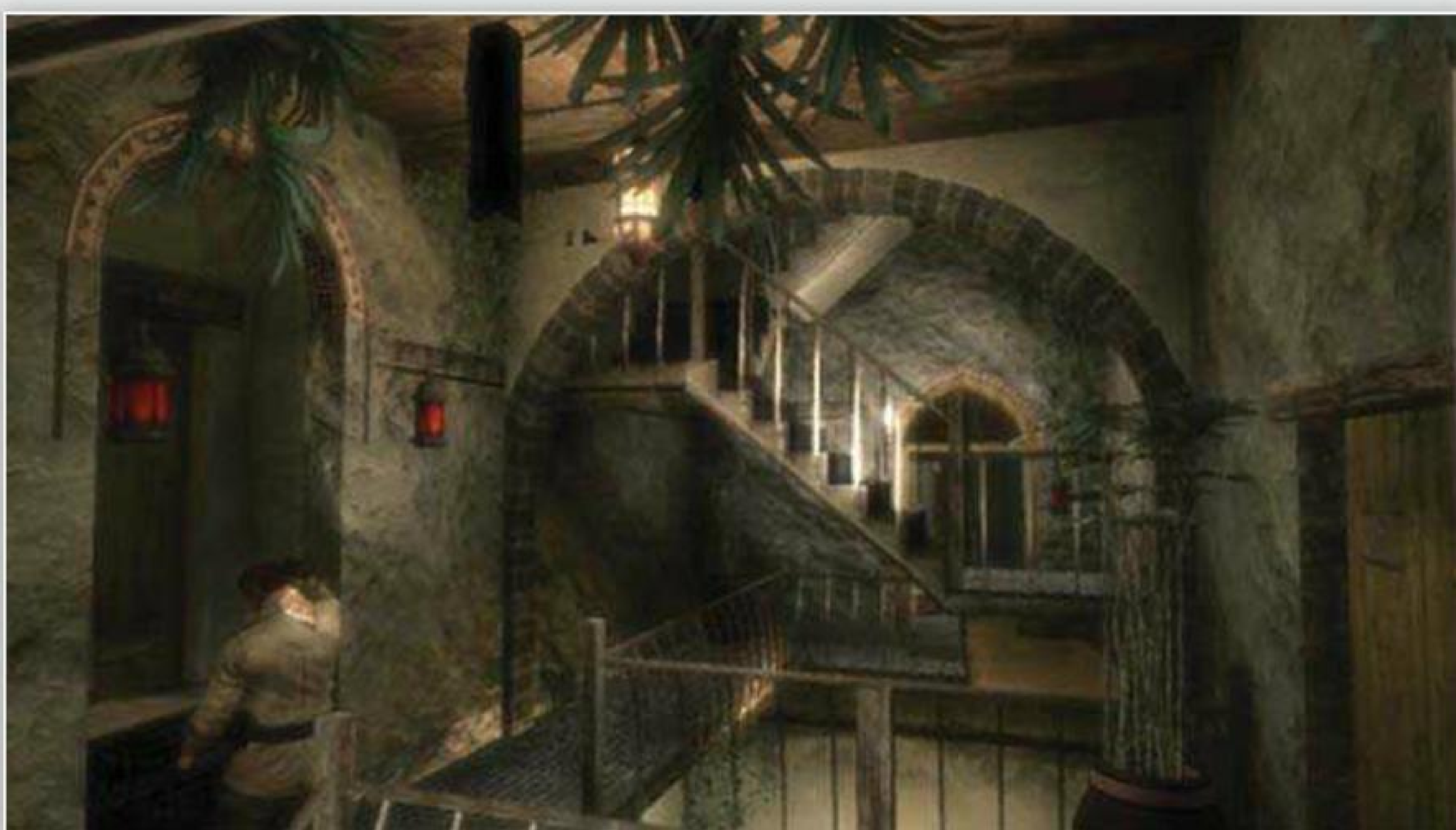
新闻大杂烩 VARIETY NEWS

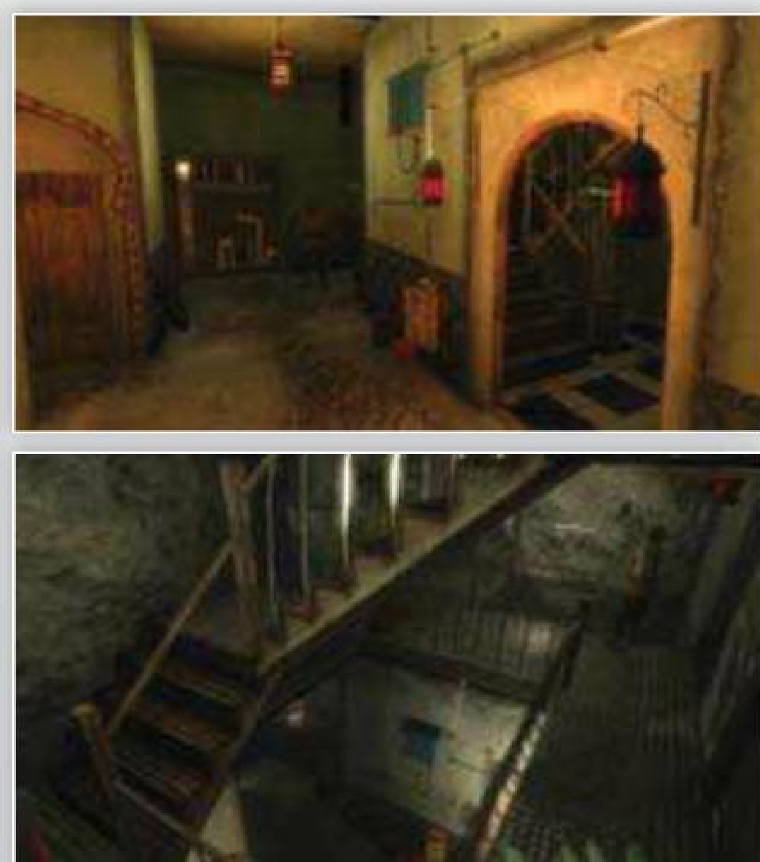
NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

Agent

发行商： Rockstar　**发售日：** 未定

《Agent》是由《GTAIV》原班人马——Rockstar North 总部开发的大作，之前有传闻称 Rockstar 是为了补偿《GTAIV》变成跨平台游戏而为 PS3 开发本作，发行商 Take-Two 也表示本作将会是一款规模与《GTA》正统续作相当的超大作。可惜除了游戏 LOGO 外，Rockstar 一直没有该作的任何截图公开。最近曾参与了《GTAIV》开发的 Rockstar 场景美术师 Leigh Donoghue 在自己的个人网站上发布了名为《Agent》的游戏图片，不过 Rockstar 方面并未确认这些图片的身分。从图片来看本作似乎确实是一款类似于《分裂细胞》的潜入游戏。





新版Home

发行商： SCE
上线时间： 2011年秋季

索尼于8月下旬宣布，PlayStation Home将会从今年秋季开始焕然一新，改造之后的Home融合了主题公园、网络游戏和社交网络的特点。在这次改造之后，过去Home的建筑大部分都将不复存在，取而代之的是一个Hub，以及一系列不同主题的区域，相当于为核心玩家准备的网络版迪士尼世界。

最新的Hub宽敞明亮，就像未来的飞机场或者购物商场，里面有购物者也有旅行者。通过最新系统，让你你立即进入到社交区域中，而不是出现在空旷的公寓里。简单地说，就是让玩家进入Home之后，马上就能找到好玩的东西，而不是无所事事。比如刚进入Hub，就会看到一些可以选择的游戏，这些游戏隔一段时间就会更换。此外还有购物场所、活动场所，甚至接受任务的场所。

新增的区域模仿的是迪士尼世界的未来世界和冒险乐园，而主题是围绕不同的游戏类型。比如在动作区，玩家仿佛进入某个FPS游戏的关卡，而且也可以从这里直接进入相应的游戏。冒险区为《未知海域》、《古墓丽影》的爱好者而准备，玩家将进入茂密的丛林，空气中充满神秘气息，还有不少隐藏的宝藏等待挖掘。





Home主管Jack Buser表示，他相信今后PS3玩家将会好好利用Home的这些区域，从这些区域里进入到他们的游戏，或者在里面和其他玩家交流。不久之后，索尼会开放两个新区域。体育区里被设计成体育馆的样子，里面为各种体育游戏提供了空间，也可以直接进入体育类游戏中。

新版Home最大的变化就是引入类似于网游的任务系统，而且这些任务还有其剧情，这些故事是会不断发展的。比如说在Home的世界里可能会发生外星人入侵事件，这就要求所有Home住民们一起行动起来。有事件出现时，在Hub的告示牌上会有详细描述，根据描述可能会进入到某个对应主题的迷你游戏中，比如在某个俯视视点的街机游戏中操作小船作战。可以说，新版的Home就是一个融合PS3所有游戏特色的超级网络游戏，用网游的方式改变过去Home因为太无聊而遭到冷落的尴尬处境。

彩虹六号新作

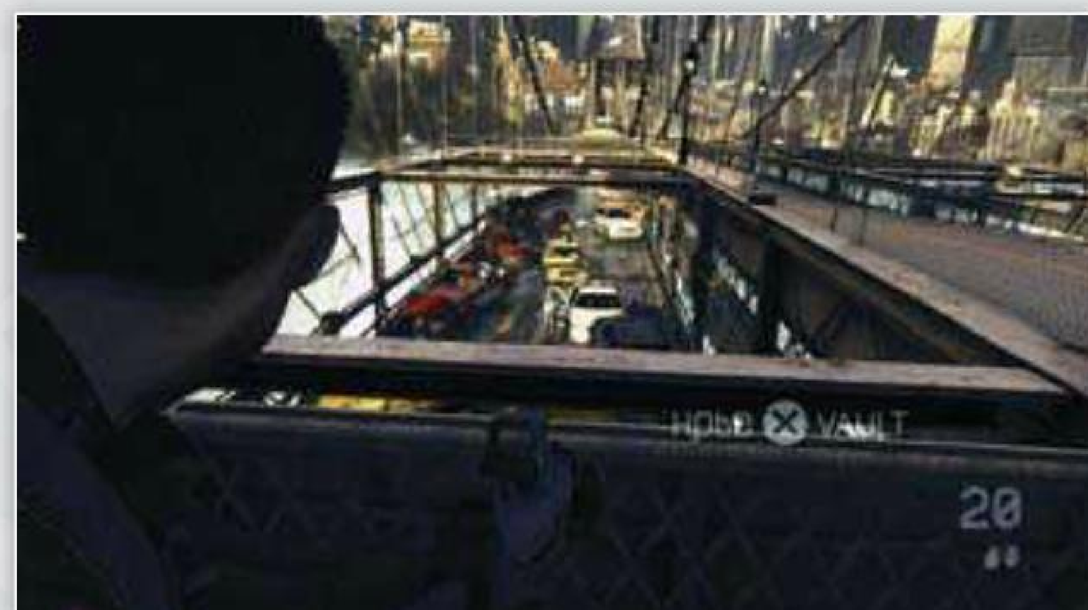
发行商： Ubisoft
发售日： 未定

育碧的《彩虹六号》新作详情最近遭遇泄密，据称本作在保留系列的战术射击特色的同时，将融入“道德系统”。



与过去的系列作相比，本作将非常注重剧情，是一款通过情节推进的游戏，玩家的任务是阻止美国本土的一个恐怖组织，该组织痛恨华尔街与政府，他们将行动目标锁定于纽约市。道德抉择将会在本作的流程中产生重要影响，玩家在某些重要时刻的决定将完全影响游戏的走向，因此很多关卡都采用了多结局的结构。玩家的决定影响到的不是几个简单的剧情镜头，而是改变整个游戏。所以只玩一遍是不可能玩到所有关卡的，游戏鼓励玩家进行多周目，通过不同的抉择获得不同的游戏体验。

在目前泄漏的一个剧情片段中，恐怖分子闯入某民宅，绑架了一个身分未明的人物，玩家扮演此人，要一直按住扳机键，防止装满炸药的马甲爆炸。接着切换为纽约市的一座桥上，玩家扮演彩虹六号小组的士兵，在人流密集的桥上与恐怖分子展开激战。一些无辜的平民被绑上了炸药，变成移动的人肉炸弹。通过画面上的图标，你可以选择射击其特定身体部位或者将其击毙，前者可救人一命，但是会提高炸弹被引爆的风险。画面中还会显示炸弹如果爆炸，冲击波会影响到的范围。画面还会显示载具周围的平民数量，比如一辆坐了将近100人的大巴。有时你不得不将人肉炸弹击毙，才能拯救更多的人。DEMO中有一个片段是将人肉炸弹从桥上推下，坠落的过程中会看到他人生记忆的一些片段，增添悲情气息与情感冲击力。



据报道，目前育碧正在对这种道德系统进行深入的评估，为避免争议，也有可能在最终游戏中取消该系统。

反恐精英 全球攻势

发行商： Valve　**发售日：** 2012年第一季度

FPS网战史上里程碑式的作品将于明年回归，《反恐精英 全球攻势》使用《入口2》版本的Source引擎制作，画面大幅进化，系列的经典地图将以新引擎全新呈现，目前确定的有7张地图。本作也将添加一些新武器，包括新款重型机关枪、新手枪和散弹枪等。还有燃烧弹，以及可发出枪声的诱骗型榴弹。Valve将会在未来几个月内进行本作的内测，参加PAX Prime和Eurogamer Expo展会的玩家都有机会参加内测。



机动战士高达 极限对决

发行商： NBGI　**发售日：** 2011年12月1日



NBGI宣布，为庆祝《机动战士高达 联邦对吉翁》诞生十周年，将会在PS3上推出街机游戏《机动战士高达 极限对决》的移植版。本作继承了驾驶MS机体进行2对2作战的基本玩法，在画面上进行强化，以“极限强化”为主题。本作将追加PS3版原创模式，而且游戏过程中可以导入存放在PS3硬盘中的音乐。本作收录了从初代《高达》到《高达UC》为止的大部分MS。

新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

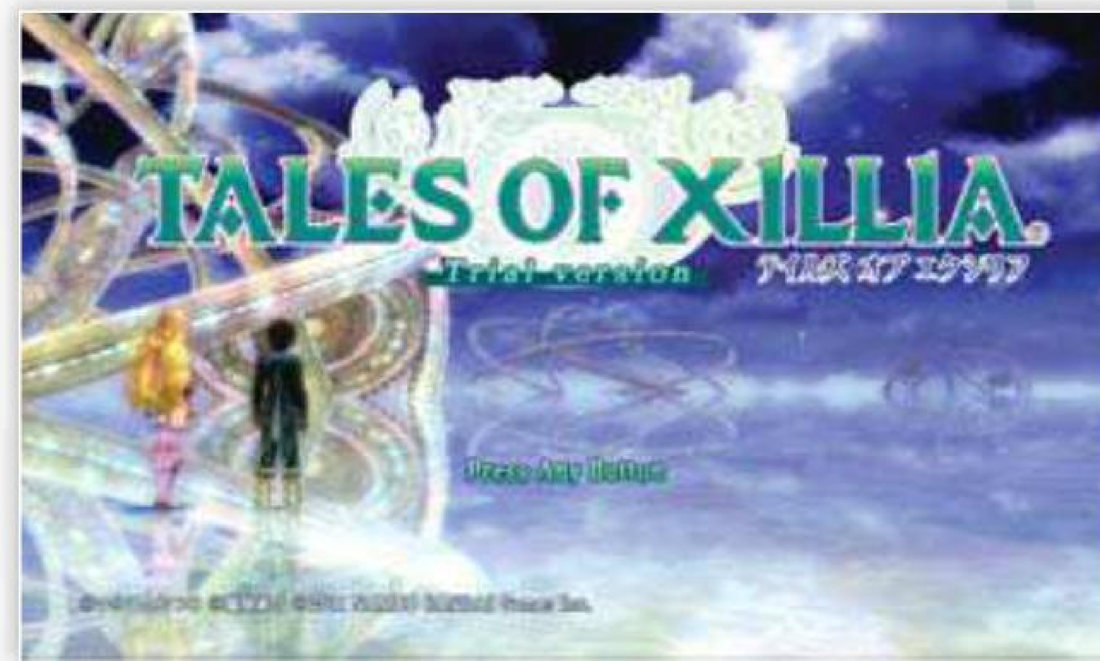
数字串烧

153万 《未知海域3》的多人模式公测于7月15日结束，根据索尼提供的数据，该作已成为PS3有史以来规模最大的公测，总共有153万玩家参与，总游戏时间相当于362年，总计2200万局比赛。

23 据英国亚马逊透露，《战地3》的预订量是《战地2》即将发售时的23倍，目前距离该作发售还有一段时间，预计这一数字还将提高到惊人的程度。据分析机构Cowen & Company的分析家从零售商那里得到的信息表明，本作的预售速度与去年的《COD BO》相比"基本相当"。该机构预测《战地3》上市第一年的销量应该是800～1100万套，大约为《MW3》的一半。

4.88 据英国亚马逊发表的数据，《未知海域3》虽然距离发售还有好几个月的时间，其预订量已经达到前作发售前的4.88倍，看来本作很有可能创造系列销量新高。另外，《COD现代战争3》的预订量也达到了《黑暗行动》的3.2倍，《FIFA 12》是前作的3.25倍，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》是前作的3.49倍。

200000 据NBGI最近的一份面向零售商的宣传资料，《无尽传说》的预订量可能已经超过20万套，超过了PS3版的《薄暮传说》(14万)，成为"《传说》系列"有史以来预订量最高的一作。

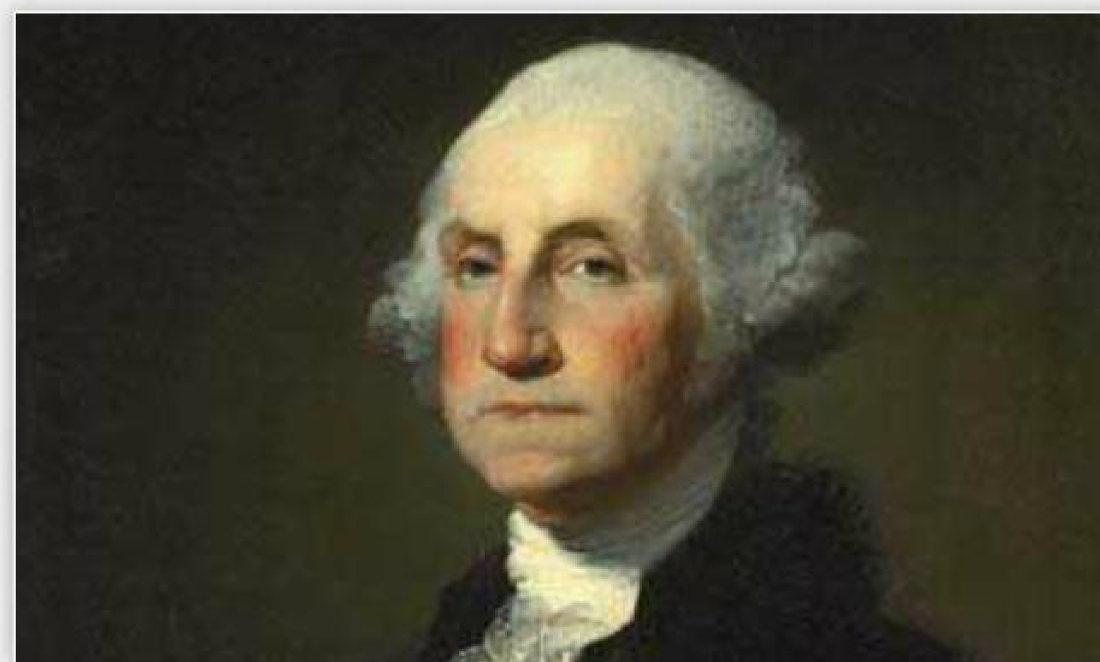


流言蜚语

华盛顿后人成恐怖分子？

据传育碧正在开发一款将充满争议性的作品，其代号为"奥斯本计划"，大反派是美国首任总统乔治·华盛顿的后人约翰·华盛顿。游戏讲述约翰·华盛顿曾在美军驻阿富汗部队服役，在一次反恐行动中，他的队伍全灭，作为惟一幸存者的约翰·华盛顿回国后政治立场大变，开始建立以推翻政府为目的的叛军。

据报道，育碧打算将约翰·华盛顿塑造为



"现代版威廉·华莱士"。而他的对手是"奥斯本"(Osborn)，这是美国海豹突击队里的一支特别行动队伍，玩家所扮演的主角就是其中一名战士，也有一些任务以反派的视角展开。

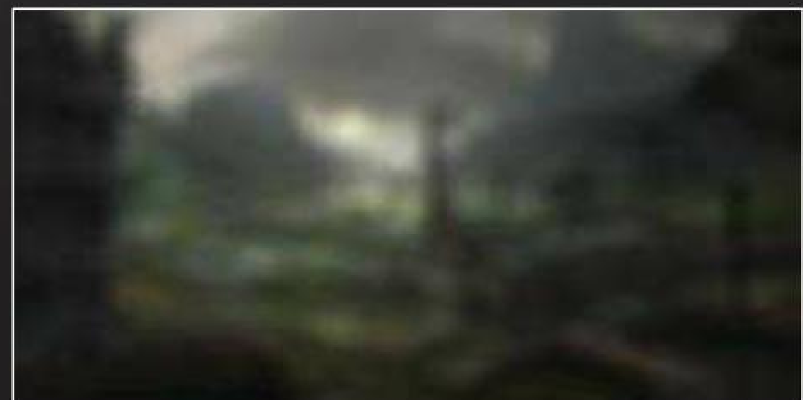
《GTAV》明年发售？

最近有知情人士的可靠消息称，《GTA V》确实在顺利开发中，而且2012年内发售的可能性极高。据称本作的规模将极其庞大。对本作内情有所了解的分析家认为，本作销量至少会在1800万套以上。

神机短消息

■E3最权威的"游戏批评家大奖"结果揭晓，PSV力压Wii U获得E3最佳硬件奖。今年最大赢家《生化奇兵 无限》多得包括"展会最佳作品奖"在内的4项大奖。值得一提的是，今年《生化奇兵 无限》与索尼合作举办了不少媒体试玩活动，可见该作的重点可能会偏向PS3版。

■原《COD》团队组建的Respawn公司最近在官方网站上放出模糊的新作概念图，本作原画设定是《哈利·波特与火焰杯》的美术设计师Iain McCaig负责。



■到6月末，PSN的黑客事件总算成为过去，索尼CEO霍华德·斯金格在年度股东大会上表示，90%的PSN用户已经回归，用户对PSN的信心正在提升。

■Media Molecule工作室主管Siobhan Reddy透露，他们将脱离《小小大星球》，构思其他新作创意。目前该工作室正在为新作招募开发人员，而《小小大星球》的PSV版是由Double11和Tarsier工作室开发。

■索尼在东京的"游戏开发工具及中间件论坛2011"期间宣布将推出面向PS3的"PSP Engine"，通过该引擎，开发商可以非常方便迅速地将PSP游戏移植到PS3，它提供了高清渲染、DualShock3/六轴支持、3D立体画面支持、内存扩充、存档数据转换等功能。

■索尼于7月13日公布了斥资2000万美元的三年计划，为独立开发者提供资助。这是索尼"Pub Fund"基金计划的一部分，为独立游戏开发者提供设计与营销支持，而创作者可以自己制定价格，并保留知识产权。

■"《GT赛车》系列"的制作公司Polyphony Digital最近决定将公司搬到日本西南部的福冈市(Level-5所在地)，搬迁的原因是今年3月11日发生的东日本大地震。Polyphony Digital社长山内一典表示，他考察了多个城



市，发现福冈是最适合工作与生活的地方。Polyphony Digital的50名员工将会转移到福冈新总部。

■最近Bungie公布了他们脱离微软后的首款跨平台新作情报，确认其代号名为"Tiger"，在Bungie庆祝公司成立20周年的纪念影像中，还能看到疑似"Tiger"的首张游戏截图。



■最近Capcom开展了庆祝《鬼泣》诞生十周年的同人绘画大赛，并表示本次活动中获奖的同人图将会被使用到尚未公布的某款新作中，不过Capcom并未指明该作是否《鬼泣》新作。

■Square Enix确认美版《最终幻想XIII-2》将于2012年1月发售。此前SE已经确认本作将推出中文版，而按照前作的先例，中文版或许会与美版同期发售。

■CESA宣布今年东京游戏展首日SCE全球工作室总裁吉田修平及高级副总裁兼第二事业部长松本吉生将发表基调演讲，名为"PlayStation Vita的全貌"。

■SCE于8月2日宣布收购《无名英雄》及《狡狐大冒险》开发商Sucker Punch Productions，它将成为SCE全球工作室旗下的第16个工作室。

■《火爆狂飙》开发商Criterion日前透露其正在开发一款开放世界的赛车游戏，目前正为该作招聘开发人员。该作将"面向全新平台"。

■据《官方PS杂志》(OPM)报道，根据他们的内线消息，《镜之边缘2》已经在开发中，并且使用了《战地3》超强悍的"霜寒2"引擎。

■Square Enix美国分公司执行制作人Dave Hoffman透露，他们正在为美国市场开发两款未公布的新作，其中一款是大家可以想到的作品，另外一款将令人惊讶。

■"《战神》系列"开发商SCE圣莫尼卡工作室的音效设计师Steve Johnson日前透露，目前他们有4款PS3新作正同时制作中。

■Level-5日前宣布，PS3独占大作《二之国 白色圣灰的女王》将于今年11月17日发售，定价为8800日元。



PSN 近期下载推荐

文 华尔兹 美编 心の永恒

尽管最近 PSN 上不算特别热闹，但随着年末商战的日益逼近，各厂商也纷纷放出了自家游戏的试玩版，最令人印象深刻的当属《未知海域 3》的多人测试，尽管只针对 PLUS 会员，但因为 WELCOM BACK 补偿，其测试人数已经创出了新高。单就这个网战版来说，要改进的地方还有很多，希望正式版可以交出满意的答卷。WELCOM BACK 计划使得不少玩家获得了 PLUS 会员的资格，这时是开始疯狂下载的好机会，不过需要注意的是不少游戏虽然对 PLUS 会员是免费的，但随着会员资格到期，就失去了免费游玩的资格，所以下载之后一定要赶快玩哦。

完整游戏 《外域》

所在服务器：美服　　售价：14.99 美元



本作由育碧开发，受到了各方面的强烈好评。首先游戏的画面十分独特，看上去颇有艺术感，颜色鲜明，让人一眼就能喜欢这个作品。除了动作流畅以及爽快十足的战斗外，最重要的是游戏的谜题设定，到后期切换红蓝两种状态的设定十分有趣，“相生相克”的设定在游玩中无处不体现。游戏规则看似简单易懂，到了后期却十分具有挑战性，让玩家在不断尝试中探索。游戏还有多人模式可以选择，大大丰富了游戏的内容。

其中有不少谜题令人印象深刻，比如有些场景则需要利用不同的属性来搭建与之相对应的平台，这对操作要求非常高，因为一旦失误你就会掉到最底层，一切努力都白费了。另外游戏的 BOSS 战也堪称一绝，每一场 BOSS 战都会给你留下非常深刻的印象。不过想要一次性通过几乎是不可能的，玩家必须通过不停地尝试才能找到 BOSS 的攻击规律以及场景中的安全地带，另外谨慎的操作也是战翻 BOSS 的必要条件哦。

完整游戏 《刺客信条 兄弟会》

所在服务器：美服、欧服

售价：39.99 美元、23.99 欧元　　PLUS 会员免费

《刺客信条》新作兄弟会这次主打多人对战，多种技能、追捕以及躲藏的设定玩起来乐趣十足，至今仍有多位玩家上线斗智斗勇。除了网战模式外，游戏的单机流程也毫不含糊，玩上几十个小时完全没问题。此次在 PSN 上推出的完整版面对所有 PS PLUS 的的会员免费开放，而不是会员的玩家只需花 39.99 美元便可买到。游戏由于已经推出廉价版，所以这个优惠意义不大，不过已经购买的玩家，从此不用再放盘进去了，明显会方便不少。







游戏试玩 《PES 2012》 DEMO

所在服务器：日服　　免费

每年一度的《PES》与《FIFA》是每个足球游戏玩家的盛宴，本次由 KONAMI 率先推出了《PES 2012》试玩版，从目前的反馈来看，最直观的是游戏在视点上经过了重新的调整，看上去有些像《FIFA11》。无论传球还是假动作在连贯性上都远胜之前的作品。游戏操作的变动比较大，老玩家需要重新去感受。球迷玩家们还在等什么？快去下载下来本作在绿茵场上厮杀吧。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

完整游戏 《街霸Ⅲ 3度冲击Online》

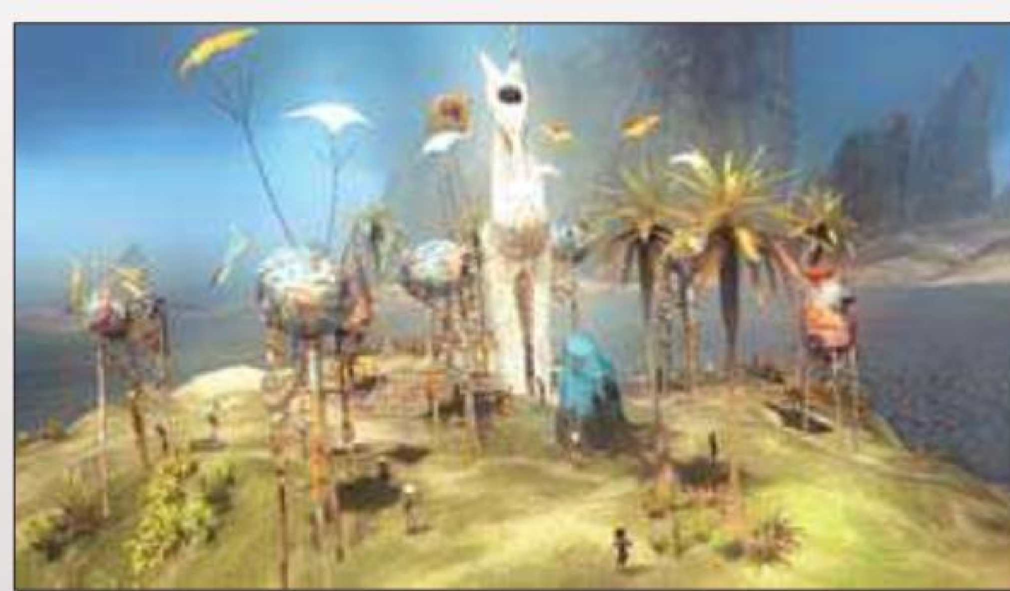
所在服务器 :全服　售价 :14.99 美元、117 港币、1500 日元



《街霸 3.3》身为之前的格斗游戏至尊，至今仍有不少玩家为其着迷，博大精深的系统以及优秀的平衡度，使得如今的格斗游戏很难出其右。此次推出高清充值版意义非凡。本作不仅高清重制，最大的亮点便是追加了网络对战，玩家终于可以不出门在家中与世界各地的格斗高手战个痛了。此外本作的奖杯并不是特别坑爹，对经典记忆犹新的玩家赶快出手吧。

完整游戏 《万物之尘》

所在服务器 :美服　售价 :14.99 美元



本作是一款育碧的创意之作，在游戏中玩家扮演引导土著的上帝一职。游戏的玩法颇有讲究，创造地形地貌的设计玩起来颇有心意。几个土著形象猎奇，颇为搞笑。后期不少关卡十分考验玩家的耐心以及判断力。尤其后面几关，常常把玩家搞得手忙脚乱。土著每到一个新地方还可以习得新的技能，合理利用这些技能也是攻关的重要元素。游戏的音效很有部落音乐的精髓，动听不失大气，喜欢策略类型的玩家不妨一试。

游戏试玩 《抵抗3》多人BATA

所在服务器 ：美服、欧服　PLUS 会员免费

这次的《抵抗 3》多人测试版率先登陆美服，如果已经购买了带有 R3 BETA 标签或者豪华版的《海豹突击队 4》便可以率先体验到本作。而 PLUS 会员玩家则可以在 8 月 23 日玩到测试版。欧服的 PLUS 玩家在 8 月 10 号也可以开始下载。

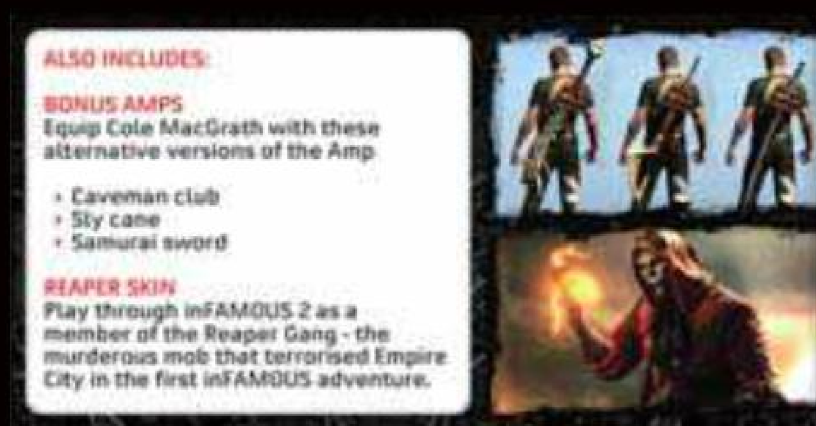


测试目前提供 2 张地图，分别是威尔士的格拉摩根海岸以及哥伦比亚，波哥达的火车坟场。模式中 Team Deathmatch 和 Chain Reaction 也已经开放。从反馈来看游戏的素质一流，这也让我们更加期待拥有全新主角以及全新故事的单机模式。各位《抵抗》迷们还不快来杀个痛快?

其他推荐 《无名英雄2》DLC

所在服务器: 美服、欧服　售价:2.29美元、1.59欧元~3.44美元、2.39欧元

除了即将推出的 DLC 血之盛宴外，之前《无名英雄 2》也在服务器上放出了只有购买豪华版才能获得的几个 DLC，分别是 Electrocution Grenade Power、Lightning Hook power（两个新技能）、Golden Amp DLC（武器皮肤）、inFamous1 Cole MacGrath DLC（1 代中柯尔皮肤）、Kessler skin（1 代最终 BOSS 凯斯勒皮肤）。售价在 1.59 欧元 ~2.39 欧元。想扮演一次超未来柯尔的玩家还不快试试?



其他推荐 《真·三国无双6》服装追加包

所在服务器: 日服　售价:每个500日元

光荣的无双 DLC 层出不穷，除了一开始的武器追加外，还先后推出了各个势力的追加服装，这些服装大多走现代路线，比如甘宁的不良少年造型，貂蝉的警服以及孙权的足球队门将服装等。每个势力售价 500 日元，还有打包销售版共 1800 日元。官方表明日后还会放出更多的 DLC。



其他推荐 《梅露露的工作室》追加3名新角色

所在服务器: 日服　售价:每个500日元

日服登陆了《梅露露工作室》的 3 名新角色下载，每名角色售价为 500 日元，下载了此次 DLC 的玩家便可以在游戏中使用故事中的法娜（フアナ）、鲁菲斯（ルーフェス）以及帕梅拉（パメラ）。除了在战斗中可以使用这三名角色外，还可以触发相对应的独有事件，以及新的在采集地点。

使用回旋镖的店主法娜（フアナ）的加入方法为，在游戏中第 3 年的 4 月 1 日前往“並木通り”。鞭子教师鲁菲斯（ルーフェス）的加入方法为游戏中的第 3 年的 4 月 1 日前往“執事室”。幽灵船长帕梅拉（パメラ）则需要在第 3 年的 4 月 1 日前往“パメラ屋さん”。



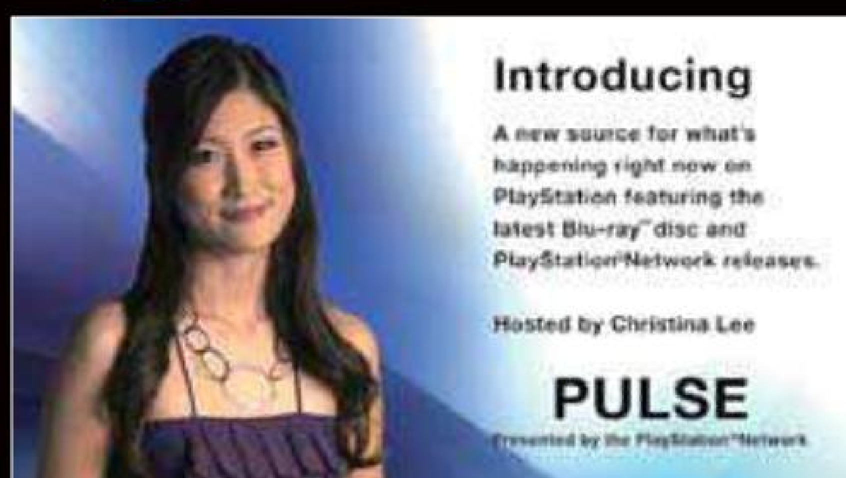
完整游戏 《LIMBO》

所在服务器 :美服、欧服　售价 :14.99 美元、12.99 欧元

本作由一家丹麦的小公司开发，但推出后一鸣惊人。《LIMBO》的游戏类型为传统的 2D 卷轴，由黑白两色组成的水墨般画面个性鲜明，游戏的玩法十分简单，仅有的几个动作却因为精良的关卡设计使得过程中充满各种欢乐。游戏中害人的陷阱不少，让玩家在挫败感中还可以会心一笑。游戏中听不到任何背景音乐，但几个音效将游戏的整体氛围把握的恰到好处。玩家在解谜过程中会充满了思考、尝试、挫败以及喜悦，推荐给所有 PSN 玩家。

其他推荐 《PULSE》

所在服务器: 美服　免费



这个节目主要介绍一些近期会推出的电影游戏等，短短 10 分钟左右的节目可以让玩家找到不少感兴趣的内容。大概每半个月更新一期，女主持风格特色鲜明，轻松有趣，不擅长听力的玩家也能乐在其中。



神机 Q&A PS3 常见问题解答

PS3 common issue collection

Q 我想买一台3D电视来玩3D的PS3游戏，现在买合适吗？是选择裸眼3D还是戴眼镜的那种？有什么需要注意的地方？小编给我点建议吧！（南京 王杰）

A 目前市面上的3D电视从类型上分为裸眼和眼镜3D两大类，后者在市场上已经非常成熟，价格也趋于合理。但从长远的角度来说，这两种类型的3D都还不够成熟：裸眼3D的技术还不成熟，而戴眼镜感受3D的方式则存在诸多使用限制，只是未来的一个过渡方案。所以如果在购买之前较为犹豫，不妨再等上一段时间，毕竟3D电视售价不菲，使用时间也会很长。

另外，9月份索尼会随《抵抗3》推出一款24寸对应PS3的3D显示器。虽然是眼镜3D，但性价比非常高，若是急于感受3D时代的魅力，这不失为一个绝佳的选择。



▲外形简洁而高贵的索尼KDL-55HX800。

国内部分3D电视型号与参考价格

型号	类型	参考价格
松下 TH-P46GT20C	46寸等离子	7000元
三星 UA46C7000WF	46寸液晶	9000元
索尼 KDL-55HX800	55寸液晶	14000元
夏普 LCD-52LV925A	52寸液晶	18000元

Q 一到夏天，我那台老版60G的PS3就会发热很高，起初也就是开着空调吹，后来发现还是解决不了问题。机器运转十几分钟就热的不行，风扇一直是最大风速也很吵。最近更离谱，开机几分钟系统就提示主机过热，然后就强行关机了，我到底该怎么办啊？（广州 黄秋飞）

A 最早的那批60G老版PS3仍然还在使用的玩家已经不多，这批机器的质量虽然过硬，但散热与噪音问题却是难以医治的顽疾。你所提到的主机自动关机的问题，通常是因为主机内部热量过大而导致热感芯片温度过高，系统会发出“嘀”的一声并在画面右上角出现“主机温度过高，请冷却后再开机”的提示，如果温度继续升高，系统则会强行关机（连续发出两声“嘀”）。

造成这种情况的原因，除了上面提到的原因，还有一种可能是热感芯片出现问题而导致错误的报警。辨别这种情况的方法很简单，在提示主机过热时将手伸至排风口处，如果感觉不到明显热气排出则可以基本判定。这时只要就近找一家电玩店将出现问题的热感芯片更换掉即可。

对于老版机器来说，使用寿命毕竟是有限的，因此以上解决手段都并非一劳永逸，很难从根本上排除隐患，所以建议大家在条件允许的前提下还是尽早更换新版PS3吧。（笑）



◀配备读卡器接口的老版60G硬盘PS3已经逐渐成为玩家手中的古董。

Q PS3改机之后一直用的不错，不过现在发现很多新游戏都没破解了，这是什么情况？（武汉 章靓）

A PS3运行破解游戏是有两个步骤的，一是系统破解，就是我们现在了解的自制系统；另一个是游戏破解，这个就涉及到你问的问题了。

索尼发现PS3系统破解之后，立即进行了系统升级（当然，一般的厂商都会这么做），而破解者们也针锋相对地推出了新系统的破解版，这就逼着索尼进行下一步的系统升级，而破解者们也会全力攻破下一个系统。众所周知，系统可以通过游戏中附带的升级文件来进行升级，而破解系统的系统欺骗可以让光盘里的检测系统认为破解系统就是正式系统（比如3.55破解系统会被当做官方3.55系统）而使得升级文件被屏蔽，不过如果光盘里携带的升级文件的版本高于目前破解系统的版本，那么这个系统欺骗是肯定蒙不过去的，只能乖乖升级或者等待更高版本的破解系统。

如果新的破解系统迟迟没出来，怎么办呢？那么我们就需要破解游戏本身了，破解有半破和全破，如果破解系统版本高于游戏所需系统版本的话，那么破解起来很容易，基本上直接拷贝一下就行；如果破解系统版本低于游戏所需系统版本，那么就得花些功夫了：这个过程大抵上可以理解为替换掉原来的升级文件并屏蔽检测系统，很复杂，很繁琐，而且通常需要打补丁，运行起来也比较麻烦，历来是破解者们不太愿意碰的环节。

现在情况就很明了了，新的破解系统进展几乎陷于停滞，那么只有一个个地等待破解游戏了，而且由于现在PS3游戏加密技术有所进步，破解游戏也不是很方便了，所以当然会少了。

Q “Adhock Party”是什么？据说以后推出的“PSP Remaster”都会支持这项功能？（柳州 刘威）

A “Adhock Party”是SCE基于PSN网络推出的一款PSP联机对战平台，它可以将PS3作为热点并在线配对玩家，再以无线的方式将PSP接入，从而实现PSP的联网对战功能。若是形象地做一个比喻，



▲对应高清和“Adhock Party”联机功能的“PSP Remaster”游戏会让 PS3 玩家的生活更加丰富多彩。

“Adhock Party”就好比利用 PS3 在网络中搜索服务器与房间，而 PS3 对于 PSP 则相当于一个小型的发射基站，可以同时连接多台 PSP 并与其他网络内的玩家进行联机对战。“Adhock Party”的软件本身不分版本，但登陆后同样会按照服务器所在的地区来划分，日式游戏的联机，依然还是优先选择日服账号进行登陆。

需要注意的是，和大部分电子设备的 WiFi 基站模式一样，由于 WiFi 模块需要供 PSP 接受与传输数据使用，所以 PS3 与其他 PS3 之间的网络连接就只能依赖于有线的联网方式。习惯无线连接 PS3 上网的玩家记得在进入“Adhock Party”时连接一下网线。

据开发人员介绍，“Adhock Party”将作为“PSP Remaster”计划的一项标准联机功能，用于扩展高清化 PSP 游戏的耐玩度与游戏性。

Q 我是 PS3 的正版用户，帐号是港服的，最近一直在玩《COD 黑暗行动》，我想购买地图包，可在 PS STORE 里面么有找到，在游戏的 multiplayer 中的有 store 下面的广告也说地图包在 STORE 里，可我点进去他显示“there are no item in the store at this time”，从第一次更新地图包开始就是这样，请问是什么问题，有什么解决方案呢？是不是我一定要去申请美服的帐号？这样是不是记录就没有了？（Email：∑風雨◆澳兒 ）

A 购买地图包之前必须先搞清自己的游戏是什么版本，港版游戏的盘面内侧标明的序列号开头为 BCAS，美版为 BLUS、日版为 BLJS，游戏是哪个版本，就去与之对应的服务器商店里下载 DLC 内容。DLC 下载完成后进行安装，安装完毕在登陆你的常用 ID（无论是哪个服务器），这样再进行游戏就可以了。因为以前用港服的账号进行游戏，所以当你用此帐号玩游戏的时候，进入游戏中的商店会显示没有。此外，如果切换账号进行游戏，之前的存档记录是不共同的。例如美版的游戏可以用美服帐号下载 DLC 回来，这样同一台机器上的其他帐号也能使用。



▲科隆游戏展宣布 PS3 全面降价是给玩家最直接最实惠的福利。

Q 平时在 PSN 下载一些东西的时候，网速会慢得非常离谱，有时下载一个完整的游戏要花上一两天甚至更久，但同样局域网内的网速却很快很通畅，有什么方法可以解决下载慢的难题呢？（Email：DDJ ）

A 除了直接以 PS3 连接网络进行下载，我们还可以在 PC 端利用迅雷等专门的下载工具来下载 PSN 内的绝大部分内容，前提是 PS3 和 PC 必须处于同一局域网内（有线 / 无线均可）。先使用 PS3 正常登陆 PSN 并下载你想要的东西，通过在 PC 端安装的 PS3 Proxy、PSN DM 等传输软件截取到下载地址，接着通过 PC 使用下载工具下载该地址的内容，最后再打开 PS3，替换指向地址的文件即可实现“神奇”的高速传输。尽管在 PS3 上依然是和通常的下载步骤无异，但由于是下载同一网络内的已有内容，所以速度自然会非常快。



▲每张 PS3 游戏都有一个对应的商品序列号，在光盘的正面和背面都可以看到。

Q 新版 PS3 宣布全面降价对我们玩家来说是一个好消息。我想知道是所有版本的机器都降价了吗？国内什么时候能买到降价的机器？（Email：狂喜乱舞）

A 今年的科隆游戏展上，对所有喜欢 PS3 的玩家而言最大的福音莫过于就是 PS3 的全面降价了，这次降价不仅限于欧洲地区，而是一次全球范围的价格调整。以国内玩家最关心的港版为例，搭载 160GB 硬盘的 PS3 将由目前的建议零售价 2399 港币调整为 2080 港币（约折合人民币 1750）并在香港地区推出，同样的 320GB 硬盘的 PS3 价格也从 2549 港币变更为 2230 港币（约折合人民币 1900）。各地进货商渠道与入货速度不同，玩家从 8 月中下旬起应该就能买到全新价格的 PS3。

不过要提醒大家的是，在零售商看来新价格未必代表新机器，即使以新价格进了全新的机器，零售商也一定会优先以新价格先将前一批的机器全部清库。虽然这之间的实际区别并不大，但如果有玩家实在纠结于入手新一批的 PS3，倒也可以适当地等上一两周的时间。

蓝光最新出碟推荐

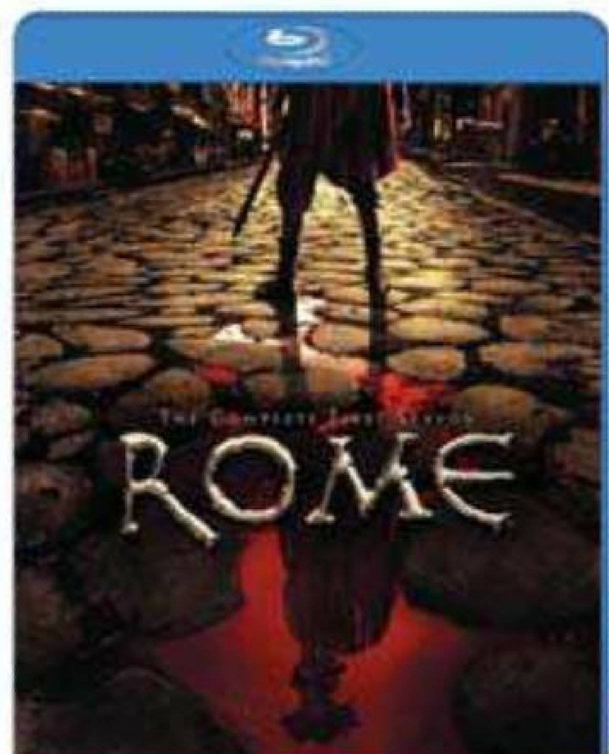
2011年6月～8月

——按发售时间排列——

文 十大恶劣天气 编 胜负师 美编 一刀

罗马第一季、第二季套装

Rome



推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2011年6月7日	版本	美版
年份	2005年	类型	动作/历史
容量	50GB×5		

世界上再也找不到比美国还要对罗马帝国感兴趣的国家了，甚至有人认为美利坚的立国之基就是罗马。对于这段再也熟悉不过的历史，如何能拍出深度、新意和娱乐性？HBO的解决方案就是以最彻底的美式视角去解读这段历史："很黄很暴力"可以提供足够多的噱头，将两位虚构出来的小人物——Vorenus和Pollu的故事同那些真正推动历史车轮运转的大人物的命运交织在一起，以野史与正史相结合，戏说和正说想渗透的方式，用小人物的悲喜剧做引子，逐渐勾勒出历史人物的肖像，做到了雅俗共赏。多线并进向来是美剧编剧的强项，本片除了要交代历史上复杂的政治、军事斗争，而且还要满足观众对小人物命运的关注，但编得是繁而不乱，倘若历史课采用这种教学方法，估计课堂上打瞌睡的学生都会减少许多。

原罪

Original Sin



推荐指数 ★★★★☆

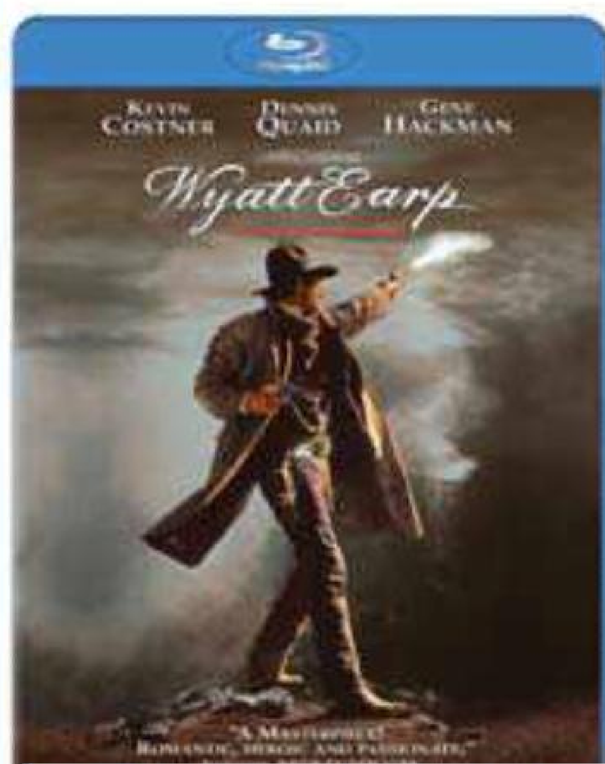
BD发行日期	2011年6月7日	版本	全区
年份	2001年	类型	悬疑/惊悚
容量	50GB×1		

不少人对《原罪》的认识停留在朱莉姐同班德拉斯的那场激情戏，或者是一个司空见惯的"蛇蝎美女色诱诈骗痴情男"的故事。确实，本片走的都是很通俗的路子：性、阴谋、凶杀、悬疑，甚至故事在大结局前的走向都没有带来任何意外的感觉。然而，这确实一个颇有文艺范儿的片子，正如片头字幕所描述的那样——"This is not a love story,but it's a story about love"。"越漂亮的女人越危险"的真理在本片中仍然奏效，是男人总要冒个风险，并且总是以"杯具"结束。也许是为了给因为愚蠢而犯下的"原罪"的男人们留下点面子，本片的结尾为了和谐而变得狗血无比……片中男女主角正是靠类似今天"网聊"和"网购"的方式相识的，十年后在看此片，此时已经进入了全新的"社交网络"时代，似乎在重温经典之余还能给予观众以某种警示啊！

蓝光最新出碟推介（2011年6-8月，按发售时间排列）

义海倾情

Wyatt Earp



推荐指数 ★★★☆☆

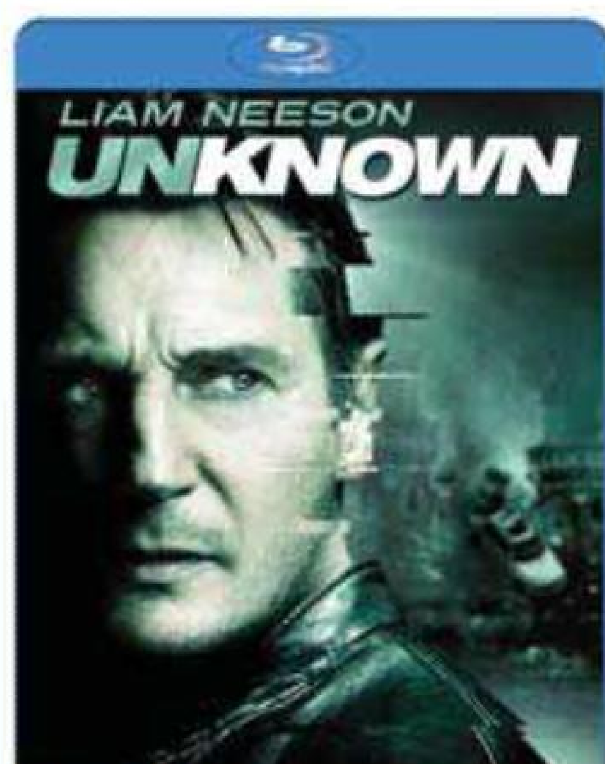
BD发行日期	2011年6月7日	版本	美版
年份	1994年	类型	动作/传记
容量	50GB×1		

在混乱无序的西部，没有人对法律有任何的幻想，于是人们将对正义的所有憧憬，都寄托在了以以暴易暴方式斩奸罪恶的警长们的身上——怀亚特·厄普就是其中最著名的一个，在《边境警长》、《墓碑镇》、《枪火时刻》等电影中都可以见到这位传奇警长的身影。根据不完全统计，以厄普为主角的电影和电视作品多达40部，然而这些作品所展现的，仅仅只是其人生的一个个侧面。

由凯文·科斯特纳主演的《义海倾情》就像他之前的《与狼共舞》和《刺杀肯尼迪》一样长度惊人，此次的蓝光版长达212分钟，影片从厄普少年时代参军开始，一直讲述到西部史上赫赫有名的“农场大决斗”，其外壳是西部片，而内核却是一部标准的人物传记片，抱着娱乐态度去欣赏，也许本片会给你看不下去的感觉。如果你能有一个无人打搅的午后，那么可以将本片放入播放器，然后静静欣赏本片饱满的剧情、流畅的叙事以及情与义的交织。同今天电影工业用炫目特效和震撼音效堆砌而成的试听娱乐相比，本片看似朴实无华，然而其大气却震撼人心。

不明身份

Unknown



推荐指数 ★★★★☆

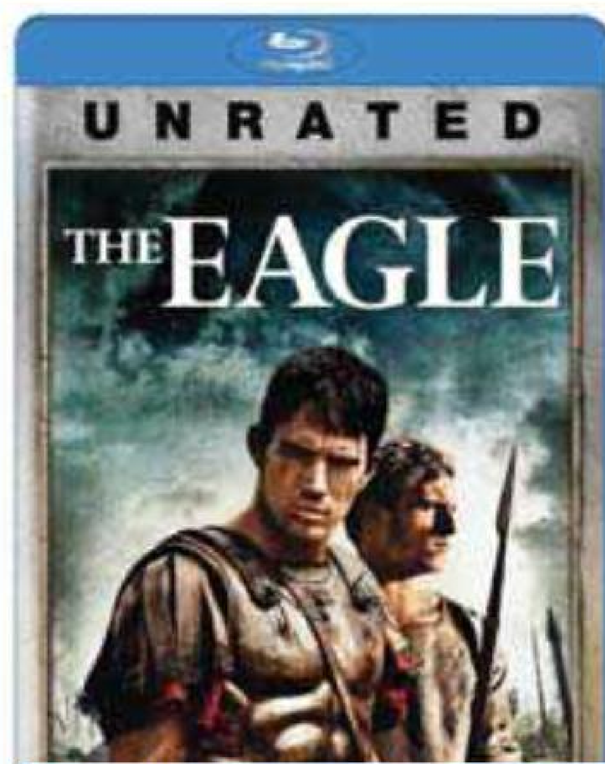
BD发行日期	2011年6月21日	版本	全区
年份	2011年	类型	动作
容量	50GB×1		

美国教授柏林遭遇不明车祸，醒来老婆不认同事不理，离奇命案层出不穷，杀手集团步步紧逼，是连环阴谋还是脑残发作，敬请走进今晚八点由“辛德勒”（连姆·尼森）主持的《走近科学》！作为一部故弄玄虚，从主角出场的第一分钟就开始误导观众的“悬疑片”，《不明身份》肯定会让不少观众找到“智商的优越感油然而生”的感觉。不过在近年来此类影片走入死胡同，以侮辱观众智商为荣，以动用编剧脑细胞为耻的大背景之下，本片在逻辑能讲通的前提下还能实现不错的娱乐性已属不易。除了“走进科学体”的好莱坞式演绎以外，本片的另一大看点就是男女主角的表演，越老越帅的连姆·尼森在剧中依然是柔中带硬的科学家会武功形象，一向饰演冰美人的戴安·克鲁格的形象倒是有重大突破——她饰演的是一名在德国打黑工东欧非法移民，其扮相不仅相当娇俏，而且还多了几分调皮感。



迷踪 第九鹰团

Unrated: The Eagle



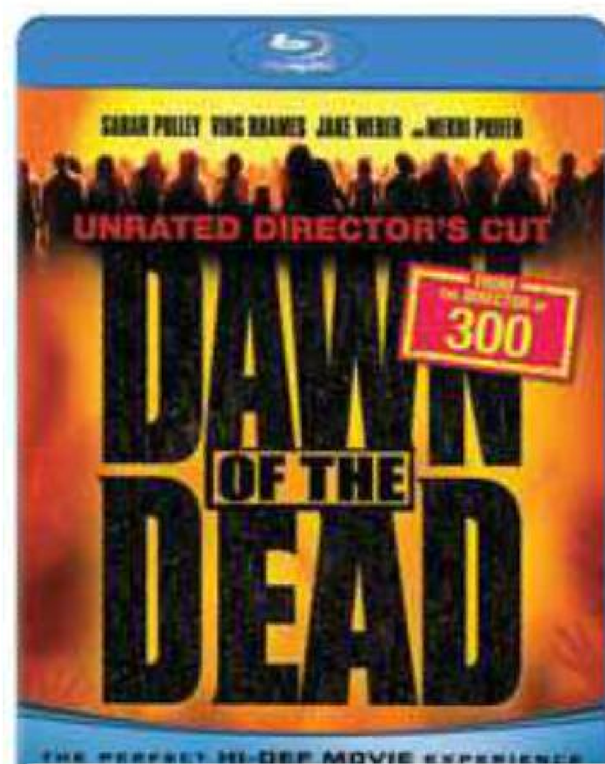
推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2011年6月21日	版本	全区
年份	2011年	类型	动作/历史
容量	50GB×1		

这年头安排两个小帅哥当主角，来几段勾肩搭背、袒胸露乳的镜头，很难不被人当成是基情片了，《迷踪 第九鹰团》的原著是一位女性，因此腐片气质自然可想而知……本片讲述的罗马帝国在不列颠利亚的开拓史，主角Marcus从小就背负着“国仇家恨”——他的父亲率领鹰团同不列颠利亚北部蛮荒部落交战，从此一去不复返，军团的象征物鹰标也就此失踪。20年后，Marcus重新踏上这片土地，在“每一个成功男人背后都有一个好基友”定律的作用下洗刷父辈的耻辱，重振帝国的荣光。本片可谓是腐者见腐，义者见义，基情与激情并重，无论你以何种眼光去看，相信都不会感到失望。

僵尸黎明

Dawn of the Dead



推荐指数 ★★★★☆

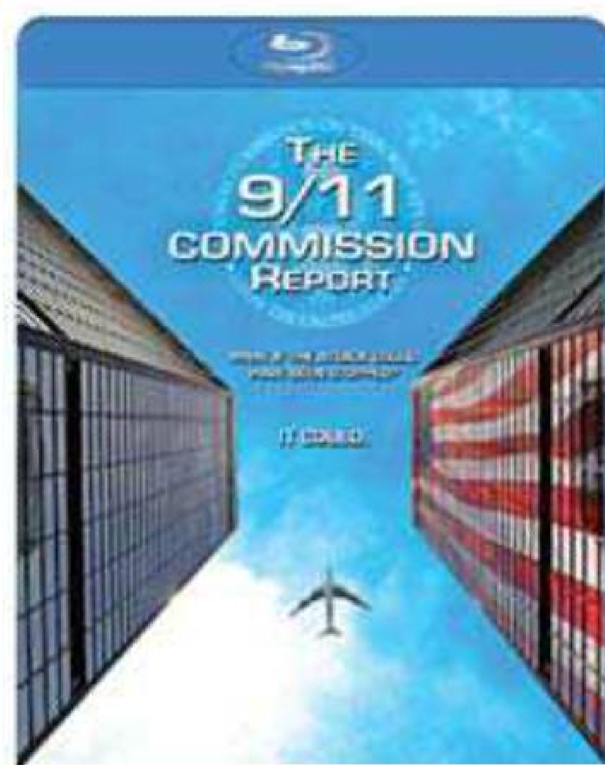
BD发行日期	2011年6月28日	版本	全区
年份	2004年	类型	恐怖/历史
容量	50GB×1		

几乎所有的“僵尸迷”都在等待《行尸走肉》第二季的播出，确实，在“现代僵尸题材之父”——罗梅罗老爷子也愈发不给力的今天，没有任何作品能够将观众们的注意力从TWD的“文艺僵尸”风格身上吸引走了。如果你等得有些不耐烦，不妨关注一下2004年公映，重拍自罗老爷子同名影片的《僵尸黎明》——也就是曾经控告Capcom《丧尸围城》的商场僵尸大战是抄袭的那部作品。本片依然采用了此类影片的固定套路：开头通常以一名具有一定魅力的中年男性人物引出故事，在僵尸爆发之后，他在逃脱过程中结识若干个不同种族、年龄和性别的人物，组成一个生存团队。幸存者均为普通人，但每个人都具备一些职业所赋予的生存技能，每个人都是团队不可或缺的一分子。起初，幸存者们希望能够获得警察、医疗人员、军队的帮助，但很快他们就发现，要活下去只有靠自己。在巨大的压力面前，每个人人性中的黑暗一面会得到淋漓尽致的展现，在电影中，通常在故事的最后，为了争夺生存权而不择手段的同伴，要远远比面目狰狞的僵尸要更加的可怕……在场面和深刻程度上做得相当带劲，不过同TWD中动辄扯肠子、凿脑浆儿的重口味画面相比，还是有些“差距”啊！



911事件调查报告

The 9/11 Commission Report



推荐指数 ★★★☆☆

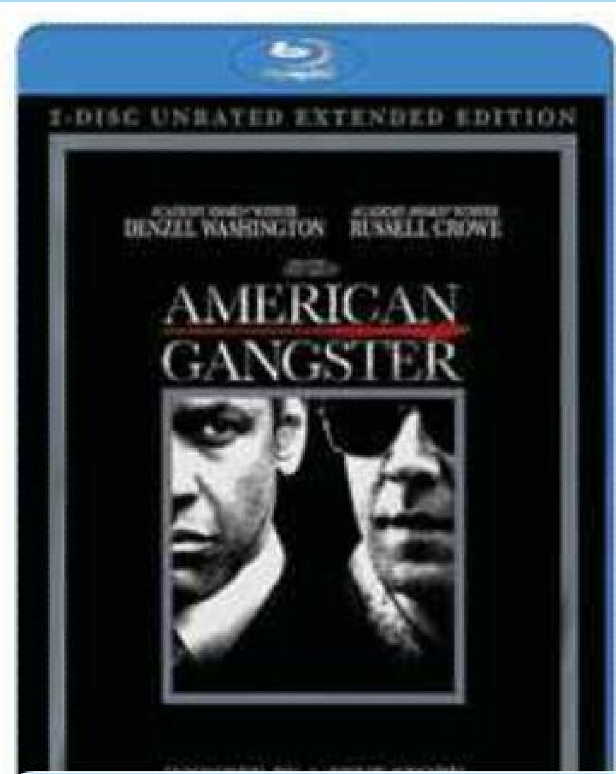
BD发行日期	2011年6月28日	版本	全区
年份	2006年	类型	纪录
容量	50GB×1		

这部“改编”自2004年《911委员会报告》的纪录片已经表明了自己的立场，其中基本上是在重复官方调查报告的结论，并没有涉及到批判与揭露的内容，更没有对911事件所导致的美国舆论迅速右倾，精英阶层绑架大众，反恐战争带来世界局势的近一步混乱有任何的反思。美国即将迎来911事件十年祭，这部“自说自话”的纪录片中更能折射出反恐泥潭的症结所在。在撰写这份报告和拍摄这部官方纪录片的时候，主创人员们都不曾想到今年美国在反恐战争上所取得的伟大胜利——击毙恐怖大亨拉登。随着拉登的尸体被丢入阿拉伯海，整个反恐战争也从“后911时代”进入了“后拉登时代”。美国国家安全以及911所改变的国际形势究竟会向何处去，没有人能给出确切答案——在成功击杀“反恐副本”的最终BOSS之后，美国人所期待的通关依然遥不可及。



蓝光最新出碟推介（2011年6-8月，按发售时间排列）

美国黑帮
American Gangster



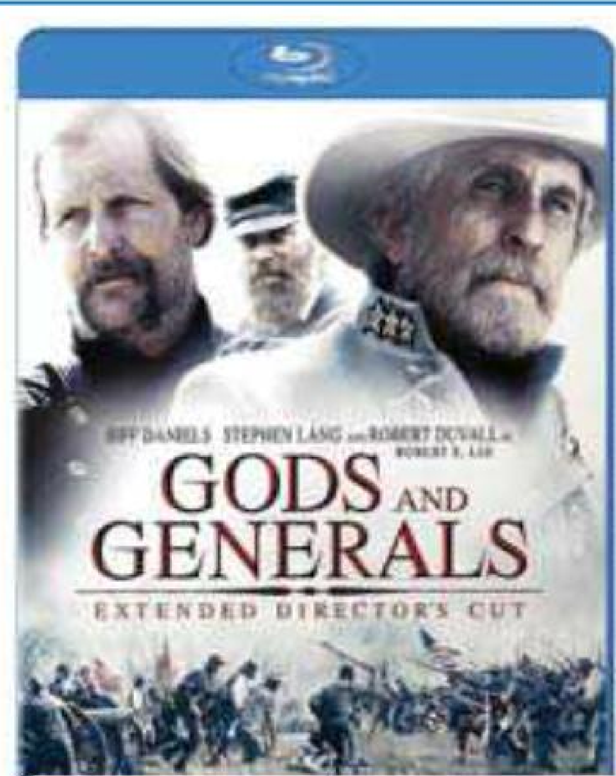
推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2011年6月28日	版本	全区
年份	2007年	类型	犯罪/惊悚
容量	50GB×1		

以上世纪70年代纽约最大的毒贩兰克·卢卡斯为主角的黑帮史诗片，这种以黑帮大佬为中心人物的传记片很容易让观众对无恶不作的坏蛋心生同情，甚至不希望他们被绳之以法，再加上主演丹泽尔·华盛顿长着一张正义凛然的脸，无论饰演老本行的正面角色还是恶棍，都让人很难对其产生厌恶感。雷德利·斯科特发挥了其上佳的史诗题材驾驭能力，从演员到导演自始至终都坚持一个原则，即不美化弗兰克，因此对故事原型对家庭的责任感和对兄弟们的有情有义都显得相当自然，毕竟能做到这个位置上的黑帮大佬，光靠十恶不赦的狠劲儿肯定是不够的。与马丁西科塞斯《纽约黑帮》相比，本片由于讲的是真人真事，因此对细节的还原和对戏剧真实的处理都经得起考验，即便是让人觉得不可思议的结尾，其实也是真实历史的反映。



众神与将军限定收藏版
Gods and Generals: Limited Collector's Edition



推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2011年7月4日	版本	全区
年份	2003年	类型	战争/历史
容量	50GB×4		

总是试图用善与恶的二分法来诠释历史的教科书，自然会将美国内战的北方视为“好人”，而将南方定义为腐朽没落，逆历史潮流而动的“坏蛋”。这种简单粗暴的定义方式却无法解释为何战后再次联合的合众国没有出现大规模的清算，南北双方没有将仇恨延续下去，为何今天的南方各州依然以挂起邦联旗而不是星条旗为荣？也许史诗战争大片《众神与将军》能够给你部分的答案：美国内战不是一场关于“正义”的战争，尽管北方为自己贴上了“废奴”的标签。要联邦还是要邦联，南北战争的本质是一场信仰之战，同废除或者是保存奴隶制度没有太大关系，片中有大量教条引用、类神迹场景，这段历史可以视为如今美国社会福音派和自由派争端的开始，此次收藏版长达5小时，用完美的细节、宏大的气场和生动鲜活的人物，为这场没有胜利者的战争提供了最佳的注脚。



持枪流浪汉
Hobo with a Shotgun

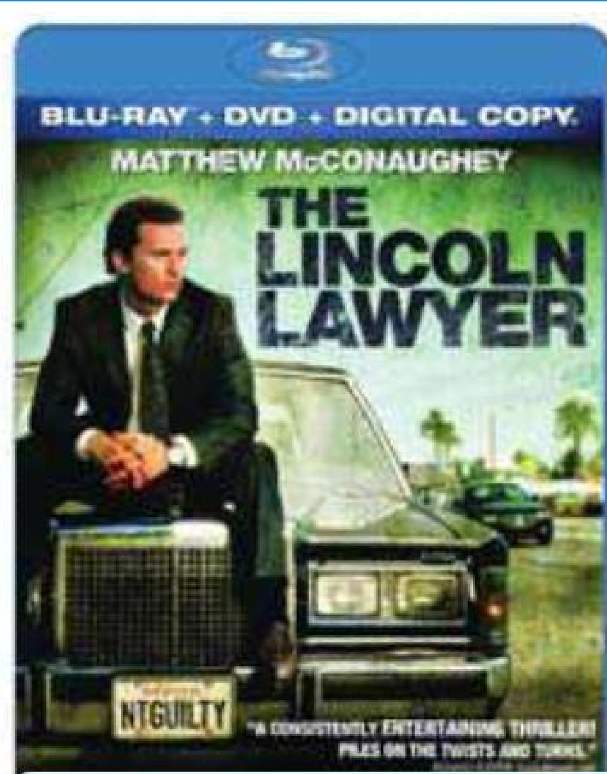


推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2011年7月5日	版本	全区
年份	2011年	类型	动作/犯罪
容量	50GB×1		

本片的基调延续了2010年的“老年动作片”和B级片风潮，不过本片中的这个老头的“起点”很低——既不是RED中的“前CIA超级特工”，也不是《哈里·布朗》中那位前英国皇家海军陆战队的二战老英雄，而是一个连名字都没有的老乞丐，靠扒火车来到一个罪恶横行的小镇。老头的梦想就是购买一台除草机用来维持生计，不过在与小镇居民不兼容的正义感的驱使下，将自己的全部积蓄用来买了一把“喷子”。各种B级片元素一应俱全，彻底的简单粗暴，彻底解除对血浆道具的使用限制，彻底的情绪宣泄，向观众们阐述了“枪杆子里面出正义”这一放之四海皆准的真理。

林肯律师
The Lincoln Lawyer



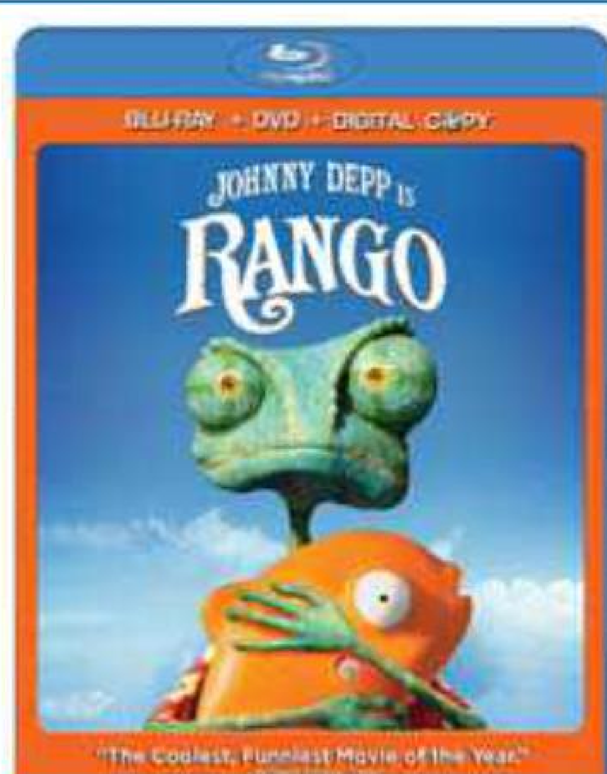
推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2011年7月12日	版本	全区
年份	2011年	类型	惊悚/犯罪
容量	50GB×1		

西方海洋法系的司法制度使得律师成为了可以影响最终判决的决定性力量，因此我们经常在犯罪片中看到黑帮老大在被抓个现行之后，依然不紧不慢的对正义凛然的警察们说道：“我要找律师”，接下来（只要不是发生在结尾）十有八九是他们大摇大摆在律师陪同下从法院（警局）大门出来的镜头，本片主角就没少干这样的事情……他仿佛就是正义与罪恶，天使与魔鬼的统一，而马修·麦康纳又是最适合演这种狡黠、性感、痞痞和睿智混搭在一起的角色，也许你之前一直将他当成一个花瓶男人看待，但《林肯律师》足以颠覆这种看法。同原著小说相比，本片尽可能简化了情节，也弱化了悬疑气氛，取而代之的是用观众喜闻乐见的智斗、律政、侦探、动作等元素组合出了上佳的娱乐性。



兰戈
Rango



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2011年7月15日	版本	全区
年份	2011年	类型	卡通/励志
容量	50GB×1		

西部孤胆英雄情怀往往被曲解为左轮、决斗、仙人掌、西部小镇这些符号，本片在卡通的外表之下，其实是在通过英雄对自己身分和命运的认知，以此来诠释美国文化中的“侠”之精神，厚重的主题之下当然无法套用皮克斯、迪士尼所擅长的搞笑公式，这使得本片开创了一种同我们所见到的美式CG卡通大相径庭的风格，这也注定了以一只长得很像杰克·斯派洛船长的蜥蜴为主角的影片不是一部纯粹意义上的全年龄卡通，对西部题材电影的致敬会让有西部情结的观众看后很有感觉。在约翰尼·德普的演绎之下，古里古怪的神经质风格，不分场合的臭显摆和埋藏在内心深处的正义感，诠释出了一个截然不同的西部英雄——纵然是老歌重唱，也会让今天的观众听到新鲜的感觉。



蓝光最新出碟推介（2011年6-8月，按发售时间排列）

沙漠之花

Desert Flower



推荐指数 ★★★★☆

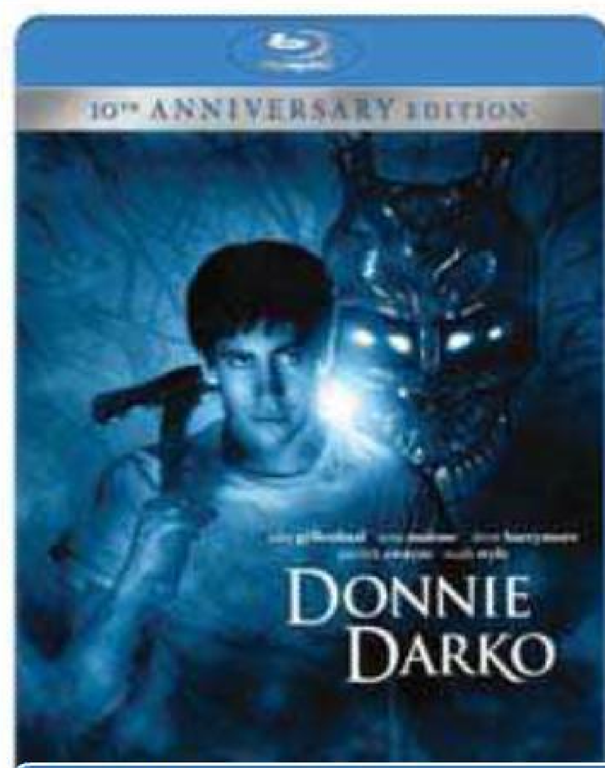
BD发行日期	2011年7月19日	版本	全区
年份	2009年	类型	剧情
容量	50GB×1		

提到索马里，大多数影迷首先想到的恐怕会是《黑鹰坠落》所展示的肮脏、无序与恐怖，索马里人大概就是影片所描述的那样，纯粹是一群不可理喻、黑压压一片的变异苍蝇，诸如"索马里海盗"的新闻也在不断巩固这一形象。本片讲述的是一名出生在索马里的黑人模特华丽斯逃出"地狱"，最终在西方成为世界顶级名模的故事。影片并不是简单的励志，而是着重"揭露"非洲的野蛮与文化陋习，某些情节和场面足以震撼得观众整夜睡不着觉。华丽斯是真实的，她的美丽不仅仅是造物主的恩赐，还有面对痛苦遭遇时的反抗，以及对依然在惨遭迫害的人们的同情，尽管这依然是一个麻雀变凤凰的故事，本片展示的并不是涅槃后的光鲜，而是在这个过程中的磨难，由此彰显来之不易尊严的弥足珍贵。



死亡幻觉十周年纪念版

Donnie Darko: 10th Anniversary Edition



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2011年7月26日	版本	全区
年份	2001年	类型	悬疑/科幻
容量	50GB×1		

有人说天才生来就是被庸俗者嘲弄或者嫉妒的，理查德・凯利在25岁时拍摄的这部作品让很多初看的观众在一片迷糊中度过了113分钟，之后大呼坑爹，然而随着自己同青少年时期越来越远，以及人生阅历的增长，回过头来会对这部灰暗风格的青春片必然会有重新的认识。《死亡幻觉》并不是那种靠一名白胡子科学家，用最简短的话语将核心科幻概念在最短时间内灌输给观众，然后再围绕它去展开故事的科幻电影，而是用一些看似琐碎的生活小事，将时间旅行、穿越等科幻概念渗透到情节之中去解释，虽然绝大多数人在看后有挨了一记闷棍之感，但考虑到想收藏此片的观众已经不是第一次看了，而且此次蓝光收藏版又有加长的20分钟，相信无论是按照《异世浮生》、《生死停留》的大忽悠片模式，还是引入更为高深诡异的虫洞理论，都可以轻松化解导演的"故弄玄虚"。



战时的冬天

Winter in Wartime



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2011年7月26日	版本	全区
年份	2008年	类型	剧情
容量	50GB×1		

《战时的冬天》讲述的是一个荷兰男孩拯救盟军飞行员的故事，本片的基调同常见的战争题材套路有着明显的区别，可以称得上"泛滥"的长镜头，单调的色彩和压抑的氛围，所体现的是欧洲老文艺片的"闷而不骚"的气质。本片并没有用拯救与被拯救这种滥俗主题，或者是将用仇恨宣泄的方式来激发观众情感，导演马丁・库尔霍文就是用冷色调来记录二战沦陷区中的芸芸众生，地下抵抗组织的斗志昂扬只属于我们习惯上称之为"一小撮人"的非主流人群，大多数人都是用妥协和隐忍来在纳粹的铁蹄之下苟延残喘罢了，这也是为什么正太男主角的天真执着同成年人的战时人生观格格不入的原因。故事看似波澜不惊，实则暗藏曲折，一定要坚持看到最后。

铁甲衣

Ironclad



推荐指数 ★★☆☆☆

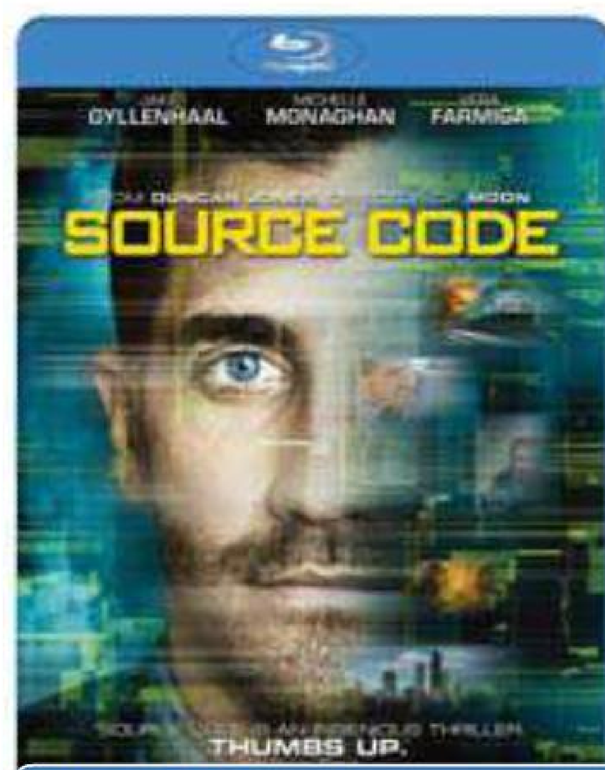
BD发行日期	2011年7月26日	版本	全区
年份	2011年	类型	历史/动作
容量	50GB×1		

《铁甲衣》描述的是被誉为"英格兰中世纪历史上最为著名的攻城战"——罗切斯特战役，罗切斯特城堡于1080年由征服者威廉的御用建筑师刚多福主教主持建造，在接下来几百年的黑暗岁月里曾经发生过无数的战争，本片记录的是1215年由国王约翰御驾亲征该城堡的一次长达两个月的围攻战。由于片子是美国人拍的，因此城堡内的骑士叛军自然被贴上了"反对极权、捍卫自由"的标签，而城外磨刀霍霍的约翰自然就是一副邪恶独裁者的面目了。想看《天国王朝》那种几十万穆斯林大军同耶路撒冷内的基督教残军们开打的大场面肯定要失望，因为这只是一场千人规模的翻墙械斗，无论是故事、摄影还是剪辑都比较一般。那么为什么要推荐这部影片呢？确切来说，本片适合冷兵器战争爱好者观摩，在服装道具制做相当严谨，而且使用冷兵器的各种技术动作都再现得无比专业，无论是双手大剑还是对付重甲有奇效的钝器（钉锤），影片中任何一名群众演员都不会乱舞一番糊弄人，即便是主角一对多的群殴场面，每击杀一个敌人所运用的格斗技巧都真实且合理，绝不是刀光闪过人头乱飞那种司空见惯的场面。惟一不足的地方在于，影片对英格兰长弓的再现有些不负责任，这可能是考虑到这种武器实在是太破坏平衡性了……



源代码

Source Code



推荐指数 ★★★★★

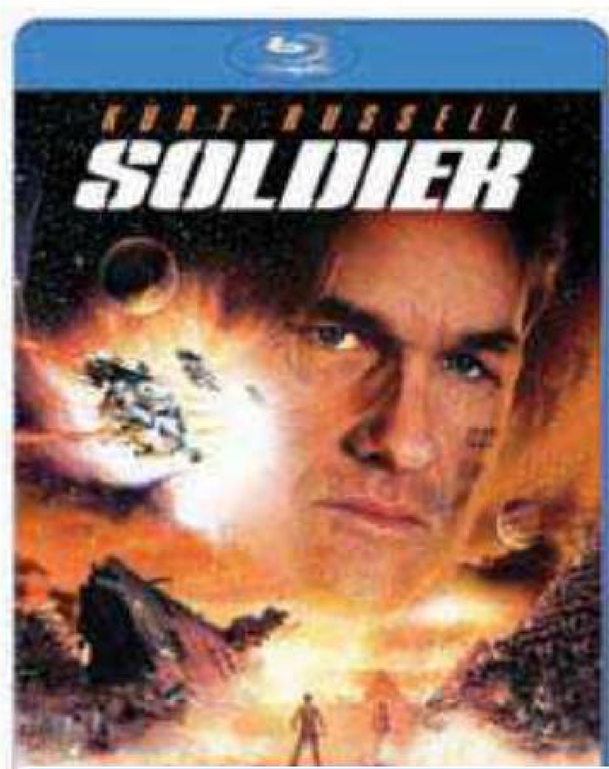
BD发行日期	2011年7月26日	版本	全区
年份	2011年	类型	科幻/悬疑
容量	50GB×1		

继处女作《月球》之后，鬼才导演邓肯・琼斯并没有在好莱坞体制中庸俗和媚俗化，他再一次用小成本制造了一部精彩绝伦的穿越好戏。杰克・吉伦哈尔饰演的美军飞行员通过一种被称为"源代码"的设备进入一辆列车上一名教师乘客的身体，只为通过宿主大脑碎片中残留的记忆找到这次火车爆炸案的真凶，以此阻止更大规模的袭击，每个8分钟"关卡"就重启一次，不带任何存档功能！本片采用了科幻迷相当熟悉的穿越、平行空间、多时间线三大概念，和《盗梦空间》的核心科幻概念相有一定的相似，导演对悬疑和煽情要素的掌控能力，让本片同"盗梦"之间没有产生任何的撞车感。美中不足在于对"源代码"科技的解释过于含糊，虽然诺兰老爷的那台"造梦机"的原理也在影片中全无涉及，可人家就是能把观众都忽悠过去，看来琼斯导演仍需努力啊。



蓝光最新出碟推介（2011年6-8月，按发售时间排列）

兵人
Soldier



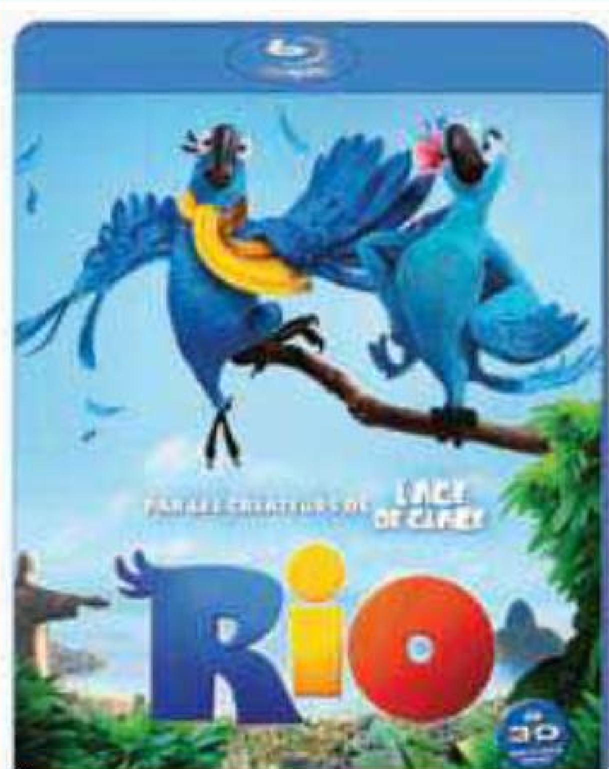
推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2011年7月27日	版本	全区
年份	1998年	类型	动作/科幻
容量	50GB×1		

未来世界，为了赢得星际战争的胜利，政府从儿童中严格挑选一批人，从小就进行严格的杀人训练，并且接受基因改造，这些没有家庭，没有感情的人间凶器不知道什么叫做正常人的生活，他们只习惯于服从命令，他们的眼里只有杀戮……上面说的不是Halo中的士官长大神以及他的斯巴达战友，而是《兵人》的主角设定。本片算不上在科幻动作电影史上留下浓墨重彩的作品，日后包办《生化危机》电影版的保罗·安德森在这部影片中有超常发挥——或者说米拉姐的现任老公在过去13年时间内的水准其实是处于直线下降的状态。本片的故事极具看点，它表现出了时刻"以服从命令为天职"的优秀士兵与有着一颗慈悲之心的人之间的矛盾，几乎没有台词的兄贵主角无论是彪悍的动作戏，还是用木讷眼神演绎天人交战的"文戏"都震撼人心。最后,按照本片的理论，其实威风八面的士官长大人是很不快乐的。



里约大冒险
Rio

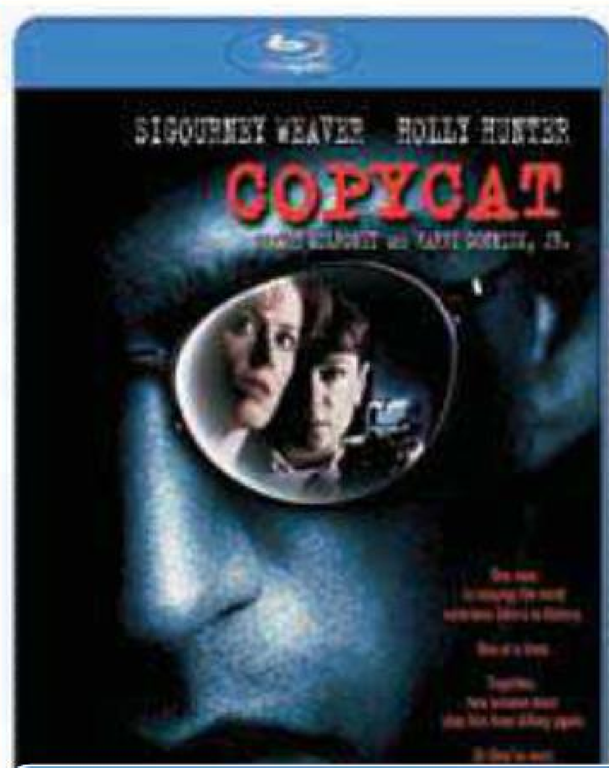


推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2011年8月2日	版本	全区
年份	2011年	类型	卡通
容量	50GB×1		

蓝天工作室在去年《守卫者传奇》(猫头鹰王国)中展示了对"鸟类题材"的卓越视觉处理能力,他们不打算做一家特效代工公司,《里约大冒险》是一部自创的以"愤怒的小鸟"为主角的全新作品，观众们可以继续欣赏细腻逼真的羽毛渲染和色彩斑斓的背景渲染。导演卡洛斯·沙尔丹哈是一名巴西小伙子，这次他将一只"美国小鸟"带到了自己的家乡，将里约热内卢一年一度的狂欢节作为了冒险的主舞台，作为拥有大量拉丁裔移民的美国，相信对本片激情四射的南美音乐和桑巴文化应该更有感觉。同卡通老三强的作品相比,《里约大冒险》的故事相对是最弱的地方，不过光靠观光和萌鸟就足以让观众觉得值回票价。

凶手就在门外
Copycat



推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2011年8月2日	版本	全区
年份	1995年	类型	犯罪/惊悚
容量	50GB×1		

美式犯罪惊险片中的连环杀手总是对"习惯"和"规律"有着变态的追求，他们总是在每一桩暴行中留下自己的痕迹，仿佛是个性签名，或者说是为了彰显艺术家的个人风格。电影开头一定是一群无计可施的笨蛋警察，不过罪犯很快就好景不长，因为主角出现了。睿智的神探总能从罪案的蛛丝马迹中觅得规律,分析出下一个遇害者的身份,并且总能在罪犯下一次伸出屠刀之前将其擒获。

然而由"异形"系列女主角西格尼·韦弗饰演的这名犯罪心理学家很快就遇到了一个难题，她分析出的犯罪规律就是——没有规律！原来凶犯是在模仿古今中外著名的杀人事件，你不知道他的下一个目标可能对准了某个人群，不知道他又会使用何种手法去继续犯案……谁让罪恶的字典没有版权保护呢?

刺客战场
Assassins



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2011年8月16日	版本	全区
年份	1995年	类型	惊悚/动作
容量	50GB×1		

《刺客战场》是史爷爷一部相当没有"代表性"的影片，他所饰演的不是兰博那种赤裸上身怀抱M60大杀四方的人物，而是一个试图金盆洗手，却不得不同意图挑战自己的新锐杀手进行殊死较量的传奇刺客。美式硬汉史泰龙同充满拉丁野性的班德拉斯，将两只困兽相互试探却又始终不敢做出第一下攻击时的焦急不安和恐惧演绎得淋漓尽致。当年"蠼螋司机"兄弟创作的这个剧本并无新意，大概也是山寨了他们所热衷的港产动作片的产物，不过在导演理查德·唐纳的拿捏之下，影片让两个孤独的灵魂撞出了光彩夺目的火花，尽管节奏偏慢，但2个小时可以让观众在浑然不觉中就度过，这也是史爷爷留下的为数不多让观众为主角提心吊胆的作品。



共犯
The Conspirator



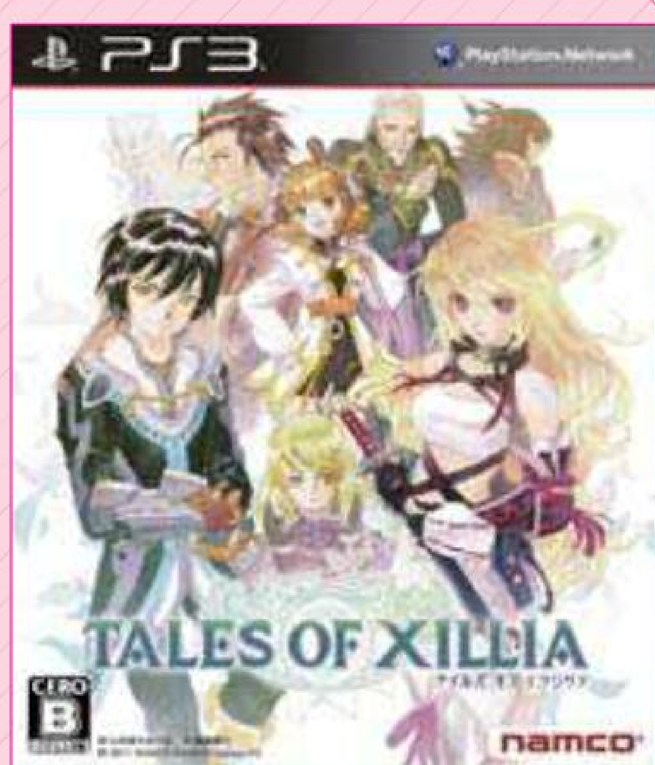
推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2011年8月16日	版本	全区
年份	2011年	类型	惊悚/历史
容量	50GB×1		

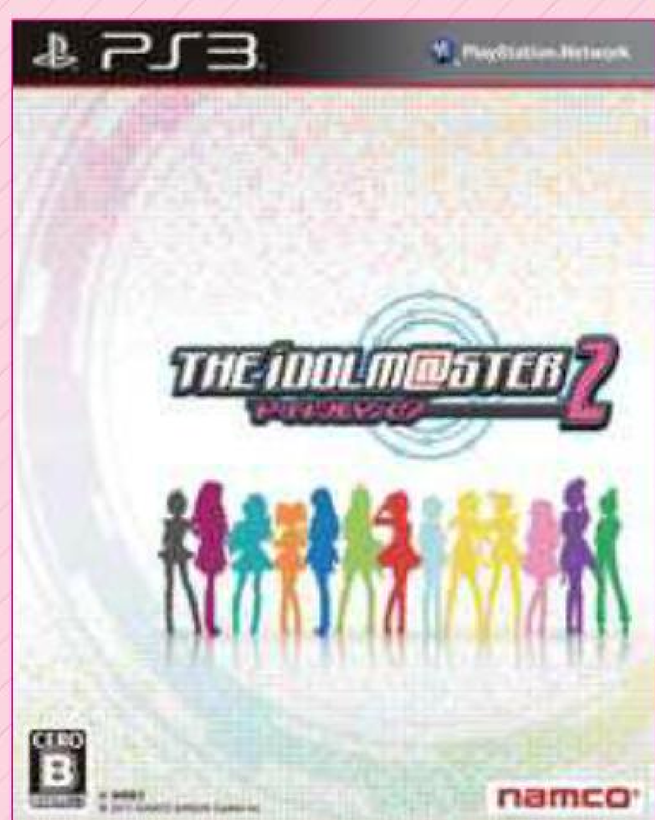
历史教科书这样告诉我们，林肯总统于1865年4月被"主张蓄奴的南方暴乱分子于华盛顿福特剧院刺杀"，然而却很少人知道，在凶手随后被击毙之后，七男一女在没有任何证据的情况下遭到逮捕，被指控参与了此次暗杀事件，群情激奋的美国公众一致要求将他们全部处死，这使得针对他们的审判更像是一场例行公事，因为八副绞架早在开庭前就已经准备好了。其中的这名女犯玛丽·苏拉特由于是凶手的母亲而备受指责，公众甚至要求像中世纪对付女巫那样将她烧死。律师弗雷德里克·艾肯就是在这种极端社会背景之下，以个人英雄主义和法律的信仰去进行抗争，他不仅仅捍卫了苏拉特接受一场公平审判的权力，而且给当时的社会舆论以及价值观判断产生了深远的影响力，美国法庭的陪审团制度正是在这次案件之后正式引入的。男主角的北方军人与辩护对象南方妇人身分的二元对立，也让观众对林肯遇刺背后的仇恨根源有了更深刻的认识。



PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表


■无尽传说


■真・三国无双 6 猛将传


■偶像大师 2


■圣斗士星矢战记

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年8月					
30日	麦登NFL 12	Madden NFL 12	EA	体育	美版
2011年9月					
6日	抵抗3	Resistance 3	SCE	主视角射击	美版
6日	死亡岛	Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
6日	横冲直撞 旧金山	Driver：San Francisco	Ubisoft	竞速	美版
8日	无尽传说	テイルズ オブ エクシリア	NBGI	角色扮演	日版
8日	生化危机 重生精选辑	バイオハザ-ド リバイバルセレクション	Capcom	动作冒险	日版
13日	战神 起源收藏版	God of War Origins Collection	SCE	动作	美版
15日	黑暗之魂	ダ-クソウル	Fromsoftware	动作角色扮演	日版
20日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	美版
22日	ToHeart2 DX进化版	ToHeart2 DX PLUS	Aquaplus	文字冒险	日版
22日	ICO	ICO	SCE	动作冒险	日版
22日	汪达与巨像	ワンダと巨像	SCE	动作冒险	日版
27日	X战警 命运	X-Men：Destiny	Activision	动作	美版
27日	职业进化足球2012	Pro Evolution Soccer 2012	Konami	体育	美版
29日	真・三国无双6 猛将传	真・三国无双6 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
30日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
2011年10月					
4日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4日	烈火战车	Twisted Metal	SCE	射击	美版
4日	漆黑 Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	主视角射击	美版
4日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
11日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	NBGI	射击	美版
18日	蝙蝠侠 阿克汉姆之城	Batman：Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
18日	瑞奇与叮当 四位一体	Ratchet & Clank：All 4 One	SCE	动作	美版
18日	模拟人生3 宠物	The Sims 3：Pets	EA	模拟经营	美版
20日	超时空要塞 边境 恋离飞翼	マクロスF 恋离飞翼	NBGI	动作射击	日版
25日	战地3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
27日	偶像大师2	アイドルマスタ-2	NBGI	模拟经营	日版
27日	格斗之王XⅢ	ザ・キング・オブ・ファイタ-ズ XⅢ	SNK Playmore	格斗	日版
27日	魔界战记4 风华&desco篇	魔界战记ディスガイア4 フ-カ&デスコ编はじめました。	日本一	策略角色扮演	日版
2011年11月					
1日	未知海域3 德雷克的诡计	Uncharted 3：Drake's Deception	SCE	动作冒险	美版
1日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings：War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
8日	COD 现代战争3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
8日	潜龙谍影 高清收藏	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	动作	美版
10日	战国BASARA3 宴	战国BASARA3 宴	Capcom	动作	日版
11日	上古卷轴Ⅴ 天际	The Elder Scrolls V：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
15日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
17日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	ぬらりひょんの孙 百鬼缭乱大战	Konami	格斗	日版
17日	二之国 白色圣灰的女王	二ノ国 白き圣灰の女王	Level-5	角色扮演	日版
22日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版
23日	圣斗士星矢战记	圣斗士星矢战记	NBGI	动作	日版
2011年12月					
1日	机动战士高达 EXTREME VS.	机动战士ガンダム EXTREME VS.	NBGI	动作	日版
1日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンド ザ フユ-チヤ- フイックス ザ タイム アロ-	5pb.	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年10月	黑暗之魂（中文版）	动作角色扮演	2011年12月	最终幻想XⅢ-2	角色扮演
2011年内	刺客信条 启示录	动作	2011年内	第2次超级机器人大战OG	策略角色扮演

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

PlayStation的明星预备队

一直以来，PlayStation平台不仅是游戏产业的国王制造者，也是诸强们各显神通、相互对垒较量的竞技场。在过去几年间，我们见证了Rockstar Games、Kojima production的老而弥坚；顽皮狗、Infinity Ward的如日中天，以及专注于PSN游戏开发领域的Thatgamecompany和Q-Games的声名鹊起。在那些如雷灌耳的大公司和众多名不见经传的游戏制作组之间，还存在这样一群开发者：凭借具有鲜明个性与特色的作品，他们在游戏业崭露头角，没有人会嘲笑他们"新手上路"，但由于自身经验和技术的欠缺，现阶段又始终无法冲破从优秀到卓越的天花板。这些在PS3时代诞生或崛起的游戏制作组，就像是这一平台的明星预备队，他们苦练内功，等待恰当的时机一鸣惊人。无论是步入老年阶段的PS3，还是在迟早都会推出的下一代PlayStation主机上，这些游戏公司都有机会告别昔日青涩的自己，成长为一颗真正耀眼的明星。

从未成为镁光灯下焦点的Lockwood Publishing，正在积极布局虚拟游戏世界的发展战略，有望在未来成为这一领域的翘楚。目前只有5名成员的HandCircus，还在悉心打造他们的首款PSN游戏《Okabu》，如果这一与众不同的游戏世界能够如他们所愿的生根发芽，成熟壮大，这家制作室将有可能创造比Media Molecule更骄人的成绩。还有United Front Games，他们的《小小大赛车》距离经典只有数步之遥，这家几度在生死线上徘徊的加拿大游戏公司，依旧壮心不改，已经作好了再次发起冲锋的准备。除了坚持不懈的努力奋斗，以及必不可少的机遇之外，由预备队脱胎换骨成主力军，也离不开索尼的鼎力相助。日前，SCE宣布投入2000万美元，作为帮助独立游戏制作组的研发基金。HandCircus的创始人Simon Oliver对此充满感激之情，"索尼为我们提供的便利，超出了一般合作伙伴的范畴。很难想象，（他们）会对我们的作品投入如此大的热情与精力。"

文 Delphi & Drow 编 星夜 美编 NINA

重新起航——United Front Games

索尼与独立游戏制作组的关系，可以归纳为三种程度：青睐有加的，他们会大方地奉上三款游戏的开发合同。合作还算满意的，则会气氛融洽地商谈未来合作的可能。如果一款游戏遭遇滑铁卢，双方分道扬镳就变得不可避免。当United Front Games成为索尼Game3.0理念最新的诠释者时，业内一度传闻，他们会成为日益重视加拿大游戏开发资源的索尼新的收购对象。不过两者的合作似乎在《小小大赛车》发售后没有更上一层楼，本作的市场表现和媒体评价尚可，但显然达不到《小小大星球》的高度。《小小大赛车》的后续DLC主要交由索尼福斯特城工作室负责，United Front Games也并未参与游戏



PSP版本的制作。前不久，《小小大赛车》获得了加拿大游戏产业协会颁发的2011年革新游戏大奖，而United Front Games却并没有像《小小大星球》的开发商Media Molecule那样一炮而红。尽管很多人都在游戏业憧憬着快而灿烂的成功，但更多的制作组还是需要脚踏实地的反复证明自己。

United Front Games总经理Stefan Wessels并不讳言开发团队还有较大的提升空间，在他开来，公司的最大精神财富莫过于多次游走于死亡边缘的经历。2007年，United Front Games在温哥华成立，团队成员来自EA、Radical Entertainment、Rockstar和Propaganda Games等公司，曾参与制作《极品飞车》、《孢子》、《教父》、《疤面煞星》等游戏作品。如今，不少游戏公司都会高调宣称他们聘用了游戏业的顶尖开发天才，但United Front Games则更乐意将自己描绘成一群渴望再次证明自身价值的中年设计师。2008年，温哥华的游戏公司经历了一次大动荡，众多中小型游戏开发商受到金融危机的影响，纷纷大规模裁员甚至破产倒闭。United Front Games吸纳了不少失


▲United Front Games的总经理Stefan Wessels（左二）。

业的开发者，尽管他们当时同样面临着严峻的生存问题：United Front Games尚未与任何一家游戏发行商达成合作协议，公司财务状况日益捉襟见肘。

幸运的是，他们最终与Activision Blizzard签署了一份发行合同，接手动作游戏"《真实犯罪》系列"最新续作的开发工作，预计将在2011财年发售。总经理Stefan Wessels表示："我们不会刻意追求高速成长，而是要确保公司健康，在我看来，只有健康了，它才会真正成长起来。"当生存不再是问题时，United Front Games需要的是更多的曝光度、来自外部的强有力支援，以此真正提升自身的开发成色，而实现这一切显然需要一个契机，最终，他们选择了《小小大星球》引领的Game3.0理念。制作人Stephen van der Mescht评论道："游戏画面或特效的提升有其'物理极限'，但想象力的扩展是没有疆界的，与其喋喋不休地告诉玩家自己的游戏如何强大，不如简单的展示，他们的想法和创意，都可以成为游戏的新内涵。"凭借多年赛车游戏的


■小小大赛车


■United Front Games的简陋办公室。


■《真实犯罪 龙头》发行权已转给Square Enix。

开发经验，他们最终获得了同SCEA联手打造《小小大赛车》的难得机遇。

本作花了五个月时间销量突破百万套，Metacritic综合媒体评分为82%，游戏在创作工具和分享系统上十分出彩，但卡丁车比赛本身还欠缺一些火候，游戏发售初期存在的漫长读取问题，也让它的整体表现有所减分。更大的打击接踵而至，Activision Blizzard的发行总裁Hirshberg在2011年2月宣布取消《真实犯罪 龙头》的开发计划，直言"这款游戏还不够好"。这项决定给予United Front Games以重创，这家员工数量只有60余人的公司，不得不裁减了25名员工，Stefan Wessels不遗余力地向其他发行商推销本作，游戏讲述了一名叫做Wei shen的香港警察，摧毁本地犯罪组织的故事，游戏的进程更接近于"《分裂细胞》系列"，并拥有一个宏大而精致的开放世界。2011年8月，SE正式购买了本作的发行权，由于没有获得"《真实犯罪》系列"的版权，游戏将会使用另外的名称。

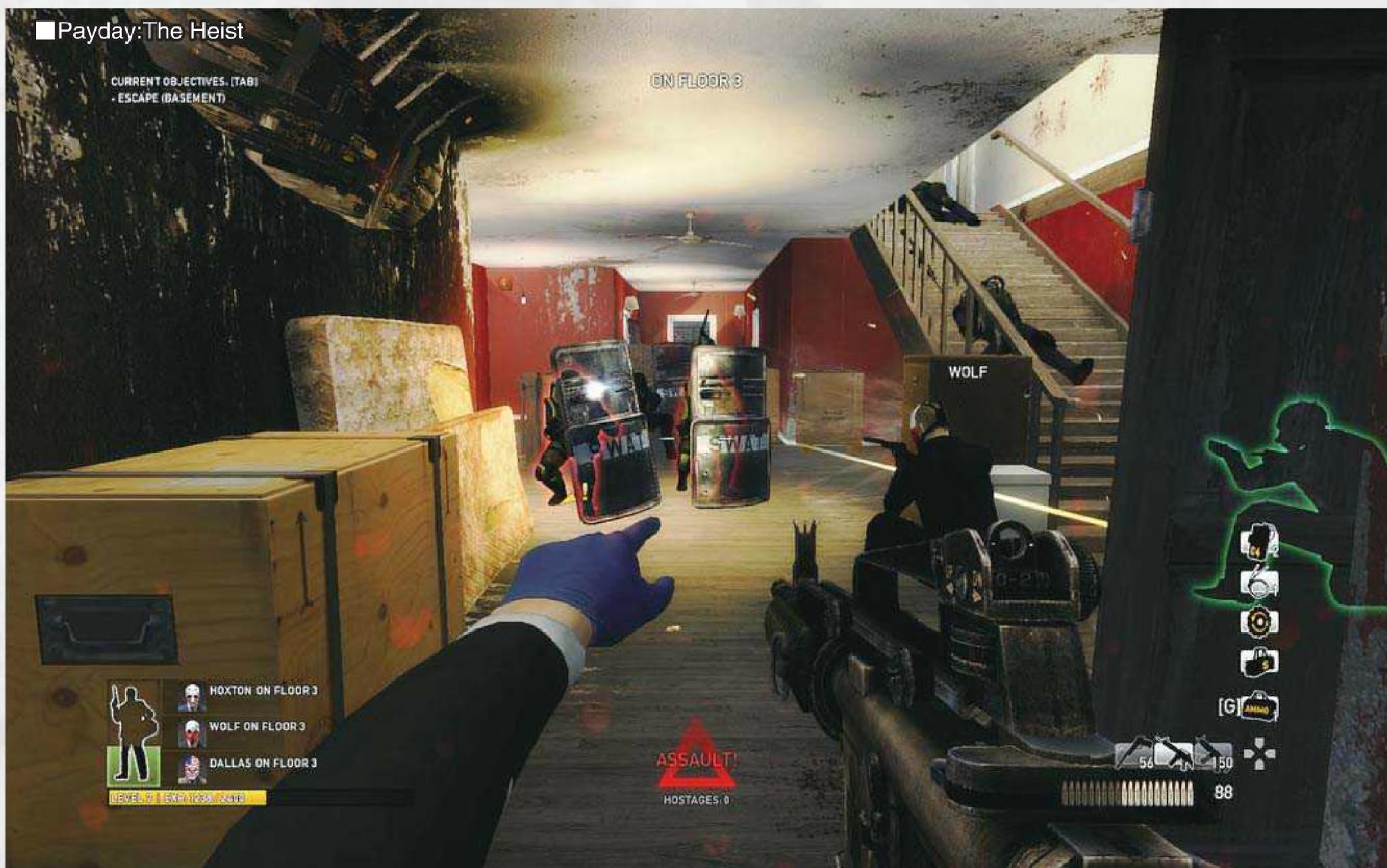
SE伦敦分部的总经理Lee Singleton承诺，会提供给United Front Games强有力的支持，"接下来的工作主题就是扩容，我们将帮助United Front Games重新驶上快车道。"吸取了《小小大赛车》开发过程中的成败得失，让Stefan Wessels和他的制作团队更注重作品的细节与个性。一个好消息是，他们同索尼的合作并未停顿，双方正在商讨一个新的合作议案，日渐成熟的United Front Games，将会再次向成为顶尖游戏开发者的目标发起冲锋。G4网络旗下的电视节目The Electric Playground的执行制作人Victor Lucas，近日给予了他们颇为积极的评价："在过去几年间，我几乎访问了这个星球的每一家游戏制作公司，毫无疑问的是，融合旺盛的驱动力和重视体验理念的United Front Games，将是未来几年最值得我们关注的新兴游戏开发团队之一。"

卷土重来
——OVERKILL Software



"这家不讲信用的公司背叛了我们。"Ulf和Bo Andersson兄弟将瑞典第二大游戏公司Grin的轰然倒地，归咎于Square Enix违反合作协议，拒绝支付开发资金的行为。1997年，Andersson兄弟在瑞典斯德哥尔摩建立了GRIN，这是一家以开发PC和下载游戏为主，提供各种代工服务的游戏制作公司，主要作品有《幽灵行动 尖峰战士2》等。作为一家游戏外包公司，GRIN在巴塞罗那、哥德堡、雅加达都拥有分公司或办事处，雇员总数一度超过250人，成为仅次于"《战地》系列"开发商DICE的瑞典第二大游戏公司。他们近年来最成功的作品莫过于《生化尖兵 重装上阵》，这款Capcom在FC时代的名作，在Grin团队出色的发挥下，在次世代平台重新焕发了生机。

遗憾的是，激烈的市场竞争，让外包公司必须用更低的价格和成本来争抢有限的项目，而Grin过分钟情于同大型游戏发行商合作，在资金链紧张的情况下，依然不断招兵买马，殊不知市场上一旦有风吹草动，个别不敢担当的大型发行商往往会选择丢车保帅。Grin的倒闭，并没有击垮Andersson兄弟的雄心壮志，他们很快成立了一家新的游戏公司OVERKILL Software，在选择合作伙伴时，他们变得更加谨慎和小心翼翼，"我们希望双方可以做到推心置腹，而非一味的相互利用。"在这一标准的指导下，他们最


■Payday:The Heist

终和索尼在线娱乐（SOE）走到了一起，这也意味着，OVERKILL Software 将在未来一段时间专注于 PSN 独占游戏的制作。“我们感到非常满意，这将是一项长期的合作，在经历了与某家公司噩梦般的合作后，一切总算雨过天晴了。”Ulf Andersson 口中仍然不忘讽刺 Square Enix。

当然，在游戏业最有效的反击方式无疑是推出一款成功的作品，Andersson 兄弟也从过往的教训中吸取了一些宝贵经验。OVERKILL Software 的公司结构更加扁平化，一改过去的臃肿、低效，整个团队更专注于具体的开发工作，大幅减少了中层领导的数量。他们为 PSN 献上的首款作品是第一人称射击游戏《Payday:The Heist》，该作以团队协作为主，是一款在风格上毫不妥协的作品，带有浓重的好莱坞枪战风格。游戏讲述了六名劫匪的故事，他们不仅袭击银行，从事交易人质的勾当，抢劫世界最大的地下金库，而且还会渗透进一家高度戒备的公司总部大楼。游戏最大的特色是动态的环境和脚本，每次进入游戏，流程都会有所不同。同样是抢劫银行，他们遭遇的可能是破门而入的 FBI，也可能是从天而降的 SWAT 特警。玩家控制的角色将拥有丰富的技能树，包括突袭、狙击和支援等专精类型，还可以使用遥控炸弹，消音手枪、机枪等特殊装备。《Payday:The Heist》无疑是今年下半年最热门的 PSN 游戏之一。


▲倒闭前，Grin一度租用了斯德哥尔摩市中心写字楼近三层的空间。

转战太空
——LightBox Interactive



LightBox Interactive 的创始人 Dylan Jobe 愉快地回忆说：“当我们告诉索尼，希望在新作品中加入即时战略的元素后，他们很快为我们挖来了 Harvard Bonin——《命令与征服》系列的核心制作人，（索尼）毫无保留地提供了我们所需要的一切支持。”LightBox Interactive 的前身，是 2002 年被索尼收购的 Incognito Entertainment，他们凭借“《烈火战车》系列”在游戏业站稳了脚跟，在 PS3 时代又推出颇受好评的多人网络射击游戏《战鹰》。此后，公司的创始人 Scott Campbell 联手 David Jaffe 创办了吃睡玩制作室，Incognito Entertainment 的艺术主管 Dylan Jobe 则率领一批核心员工组建了 LightBox Interactive，虽然制作室保持独立，但同索尼签署了多款独占游戏开发协议。在为《战鹰》推出了一款资料片后，他们又宣布了《星际战鹰》（Starhawk）的开发计划。

LightBox Interactive 全力打造的《星际战鹰》，虽然在基础层面上同《战鹰》有很多相似之处，但是具体的游戏内容却千差万别。首先，它拥有一个令人上瘾的单人模式，当初战鹰也曾制作过单人战役内容，却因为质量原因最终被取消了。Dylan Jobe 强调，制作团队希望单人游戏可以成为多人模式某种目标的延伸，而不是两套互不相干的内容。游戏最特别的环节就是所谓的“建造和战斗”系统，玩家可以实时在战场上布置建筑物或新的车辆，这一新颖的设定明显提高了游戏的制作门槛。最大的挑战在于，要在游戏中平衡三种战斗类型，32 名玩家展开激烈厮杀，有些玩家选择步行，有些则驾驶车辆或战机。为此，LightBox Interactive 的团队成员，主动透过社交网络听取玩家的意见和呼声，开放的心态可见一斑。


■Dylan Jobe

游戏背景设定在未来，一个叫做边境（Frontier）的遥远殖民地，在这个星球上存在两个相互对抗的势力，争夺的焦点就是被称为“Rift”的矿脉资源。这种稀有的矿物可以让人类身体发生变异，很多矿工由于长期暴露在矿脉中，最终变异为狂暴的怪物。游戏主人公 Emmett Graves 和他的工程师朋友 Sydney Cutter 共同经营着一家农场。某一天，突然受到变异人的袭击，自己的身体也不幸被感染，在获得强大能力的同时，Sydney Cutter 在他的脊柱中植入了 Rift 调节器，以阻止变异的扩散。Emmett Graves 从此成为了一名雇佣猎手，穿梭于星系间，消灭那些企图霸占 Rift 矿藏的黑恶势力。《星际战鹰》预计将在 2012 上半年推出，无疑是 SCE 正在努力打造的新一波大作潮的急先锋。

《星际战鹰》拥有比《战鹰》更充裕的开发预算，Dylan Jobe 透露，制作团队受到《小小大星球 2》的影响，才决定在本作中实现更多游戏元素的融合，“我们的目标是建立一个瞬息万变的战场，它会拥有更多战略游戏的色彩，但依然要立足于射击环节。”LightBox Interactive 与圣莫尼卡制作室联手打造《星际战鹰》，虽然制作团队有大量“《战神》系列”的粉丝，但 Dylan Jobe 强调，《星际战鹰》的主人公相比暴虐霸道的奎托斯，显得更加理性和敏感一些。虽然拥有较强的实力，但绝非无人可挡的超级英雄。本作不但提供了自定义模式，玩家还可以自定义自己的技能，外形等。制作团队的理念是平衡第一，除了利用冷却时间，装填弹药的速度等，来细微调节游戏的平衡，本作还采用了典型的石头剪刀布的平衡系统。不过，无须担心游戏的爽快度会受到影响，Dylan Jobe 最爱的火焰发射器和 Jetbike 都具有不可小觑的威力，前者能够轻松将装甲车轰成渣，后者超远距离的跳跃能力也会令玩家大呼过瘾。



■《星际战鹰》的城镇艺术图。


■《星际战鹰》的主人公Emmett Graves。

舞动的音符
——Queasy Games


Jonathan Mak

Queasy Games 的音乐弹幕 PSN 游戏《每日射手》(Everyday Shooter) 一经推出，不但囊获了创新设计和杰出音效等多项产业大奖，而且在独立游戏开发者的圈子中，它的成功被誉为奇迹。Queasy Games 只有一名成员：Jonathan Mak，而且他本人此前毫无编程经验，制作这款游戏完全是白手起家。受到水口哲也的《音乐方块》和《音乐爆破》(Every Extend Extra) 的影响，酷爱弹奏吉他的 Jonathan Mak 希望创造一款将吉他乐和射击游戏元素完美交织在一起的作品，于是他在自家车库建立了名为 Queasy Games 的游戏公司，并开始自学 Visual C，一个人扮演程序员、美工、设计师和作曲者等多个角色，其中的辛苦与艰难可想而知，不过他本人始终保持乐观情绪，“我不能让那些小失败白白发生，它反而给我提供了新的机遇，让我把游戏做得更好。”

透过《每日射手》，我们能够清楚地感受到 Jonathan Mak 的活力与勇气，他不惧怕挑战，能适应高强度的工作，不停思考并尝试各种创新，拥有一颗克服各种困难，足够坚强的内心，而这恰恰是不少学生创业者所欠缺的素质。《每日射手》是一款画面复古、风格怀旧的弹幕射击游戏，摧毁场景中的各类单位会产生不同的吉他音效，爽快的连锁攻击会引发新的背景音乐主题，精妙的系统使整个游戏和音乐浑然一体，游戏独树一帜的风格令人称道。这款在 PSN 上售价 10 美元的游戏，Metacritic 的综合媒体评分为 83 分，凭借此次成功，Jonathan Mak 本人获得了将近 40 万美元的收入。据悉，SCEA 已经同 Queasy Games 签署了长期合作协议，今后将负责发行这家公司创作的更多作品。


每日射手


Sound Shapes

Jonathan Mak 的最新作是 PS Vita 游戏《Sound Shapes》，这是一款风格独特的平台音乐游戏，将场景的创造和音乐的创作融合在一起，开创了互动音乐游戏类型的新发展。《Sound Shapes》的概念从诞生到成熟，花费了 Jonathan Mak 近两年的时间。这部作品，会将玩家手中的 PSV 转化为一台万能乐器，同时它又是一款不折不扣的平台游戏。玩家可以操纵一个球体，做出跳跃、滚动等动作，躲避激光，打开各种机关，游戏的目标是收集各种音符，同时避免掉落到地面，球体的各种行动都会以音乐旋律的形式反馈给玩家。Jonathan Mak 将《Sound Shapes》形容为，“对音乐爱好者而言，它是一款有趣而易用的谱曲工具，对更多的玩家来说，《Sound Shapes》是一场有关音乐的精彩游戏旅程。”

特技高手
——Hello Games



▲Hello Games的员工合影。

围绕 PSN 游戏开发领域的种种商业佳绩，最传奇的成功莫过于，一款游戏在发售当日就全部收回成本，《Joe Danger》轻而易举地做到了，玩家也因此记住了 Hello Games 的名字。这家位于英国吉尔福德，由 Kuju 工作室前任技术主管 Sean Murray 在 2009 年创建，仅有 5 名员工的小公司，成员却有着深厚的游戏开发经验，曾在 Criterion、Sumo、Kuju、EA 和 Climax 等公司工作，参与开发过《火爆狂飙》、《摩托 GT》等知名游戏。虽然成立只有一年多的时间，但他们却被外界冠以“下一个 Media Molecule”的美名，并荣获 2010 年英国游戏开发协会颁发的最佳小型制作室和新兴开发者大奖。英国的《卫报》更是将他们列为全球各行业 100 家最具革新和创造力的公司之一。值得一提的是，Hello Games 也是 SCE 为独立游戏开发者设立的研发基金的首批获得者，各项荣誉加诸于一身，究竟 Hello Games 有何过人之处?

《Joe Danger》出众的游戏素质就是最好的证明，在本作中，玩家要扮演特技车手 Joe Danger，驾驶摩托车完成各种高难度的特技动作。游戏 60 余个关卡种类丰富，有的要求在限定时间内收集钱币，有的则需要车手撞击特定的目标，还有普通的竞速和解迷模式。这款看似简单、休闲向的作品，实际上容纳了 Hello Games 大量匠心独到的设计，要想百分百完成规定的特技动作，对玩家的操控技术有着相当严格的要求。本作还拥有丰富的收藏要素，钱币、星星、字母和其他隐藏物品供玩家反复搜索、挑战。此外，玩家还可以利用关卡工具，制作自己风格的赛道，然后分享给好友。《Joe Danger》在北美地区发售后，当月销量就接近 13 万套，IGN 给出了 95 分的超高评价，赞扬游戏丰富的挑战和大量可供自由探索的内容。在取得了备受瞩目的成功之后，Hello Games 再接再厉地推出了游戏的续作，主打好莱坞场景的《Joe Danger：The Movie》。



Joe Danger



Hello Games在PAX展会的展台。

梦想吉卜力——HandCircus



HandCircus 的创始人 Simon Oliver 曾在日本旅游过一段时间，并如愿以偿地参观了儿时的梦想之地——著名的吉卜力美术馆（Ghibli Museum）。最令他感到印象深刻的是，吉卜力工作室对于自己作品中的角色及塑造的世界格外珍视，多年来一直在精心地扩展和延续，并小心翼翼的加以管理，避免失去原有的韵味。受到吉卜力工作室的启发，Simon Oliver 希望打造一个能够不断成长的游戏世界，基于这一世界观，开发团队可以推出不同类型的作品，各具特色，又相互关联。除此之外，这个世界还能为游戏制作带来灵感，“我们希望创造一个充满个性，轮廓分明的世界，这里有生机盎然的环境，辽阔的大陆，丰富的种族和复杂的文明。”为了实现这一蓝图，HandCircus 在 iPhone 上小试牛刀，推出了大获成功的卡通冒险游戏《Rolando》。值得注意的是，本作无论是画风还是玩法，与 PSP 平台上的《乐克乐克》有不少相似之处。

《Rolando》的故事发生在 Rolando 大陆上，这里的居民是一群被称为 Rolandos 的球状生物。玩家的目标是躲避敌人的攻击，将他们转移到地图上的安全位置。通过左右摇晃可以控制 Rolando 的移动方向，用手指在 iphone 屏幕向上滑动，他们也会随之跳跃。玩家还可以一次点选多个角色，并手动控制地图中诸如升降机和传送带等道具。显然，这款作品有意模仿和借鉴了《乐克乐克》的成功之处，所以当 HandCircus 的成员们到 SCE 寻求商业合作时，他们内心中多少有些忐忑，担心自己是否会吃到闭门羹。游戏业相互借鉴的风气由来已久，老谋深算的索尼更看重 HandCircus 整合创意的能力，以及小团队特有的高度执行力。他们对 Simon Oliver 提出的游戏创意非常感兴趣，而 HandCircus 的成员们对索尼提供的鼎力支持也很满意，双方一拍即合，原本计划在 PC 上推出的创意新作《Okabu》正式更换游戏平台，成为 PSN 的独占游戏。

HandCircus 只用了 9 个月时间就推出了《Rolando》，而《Okabu》的制作过程超过了两年时间。光是创建游戏引擎就花费了大把时间，幸亏他们得到了索尼技术团队的幕后支持，完成了转战 PSN 平台的技术储备，并制作了名为 OkabuEdit 的编辑器，使得游戏的场景设计变得更加高效。《Okabu》是一款崇尚协作的益智冒险游戏，故事主人公是两个类似云朵，造型可爱的生物 Kumulo 和 Nimbe。他们生活的世界被严重污染，很多种族都患上了可怕的疾病。经过一番调查，Kumulo 和 Nimbe 发现幕后真凶是狂暴的 Doza 族，他们建造了大量邪恶的机器以及工厂，肆意破坏自然环境，将森林付之一炬，让河流布满毒液，还抓走了很多大陆上的其他居民。于是，Kumulo 和 Nimbe 联手被称为 Yorubo 的善良部落，同 Doza 展开了战斗，目标是恢复大陆往日的生机。



▲公司创始人Simon Oliver介绍《Okabu》。

《Okabu》具备真实的物理效果，地图上的多数物件都可以使用，这意味着丰富的战略选择，除此之外，游戏还包含各种有趣的迷你游戏。本作的核心就是协作，玩家直接控制两朵云彩 Kumulo 和 Nimbe，他们还能够搭载一名来自 Yorubo 部落的英雄，每个英雄都具备自己的专长，只有在场景中适时切换不同能力的英雄，才能解决各种棘手的难题。Captain Monkfish 是玩家最先遇到的英雄，他使用一柄吸盘鱼叉，可以抓取场景中的大部分物体，比如拉开大门、捕鱼，或是将吊桥拽下。英雄 Picolo 擅长演奏悦耳的歌曲，可以治疗场景中患病的生物，并让他们听从自己的命令，比如让愤怒的公牛撞破大门，或让小动物打开某个开关等。Roki 相当于游戏中的战神，可以清除被腐蚀的地面，还能驾驶敌人的车辆和机器，例如推土机、炮塔，巨大的蜘蛛机器人等。女英雄 Kat 控制着一群机灵的小生物，它们的战斗能力十分突出，不但能够迅速瘫痪 Doza，而且还可以到达玩家无法进入的狭窄区域。

目前 HandCircus 团队共有 5 名员工，创始人 Simon Oliver 负责总体设计，Mikko 担任美术师，承担概念图和 2D 图像的创作，Matt 负责 3D 图形制作，Shane 和 Luke 分别从事场景和编程的工作。有趣的是，Mikko 居住在芬兰，团队的其他四名成员则是地道的伦敦人，遥远的物理距离并没有影响《Okabu》的开发进度。一方面得益于五名成员之间的默契与信任，另一方面，他们有太多渴望实现的想法，而让这一切成为现实的契机是——《Okabu》取得预期的市场成功。Simon Oliver 表示，“现在谈论未来为时尚早，但我们肯定希望能够继续拓展《Okabu》的世界，在这个世界的基础上创造出更多的游戏。《Okabu》是一个非常有趣的项目，我们还有很多新鲜的想法，它们只有留待《Okabu》日后的作品一一呈现出来了。”


Okabu

童年回忆——Minority


▲Vander Caballero的自画像。

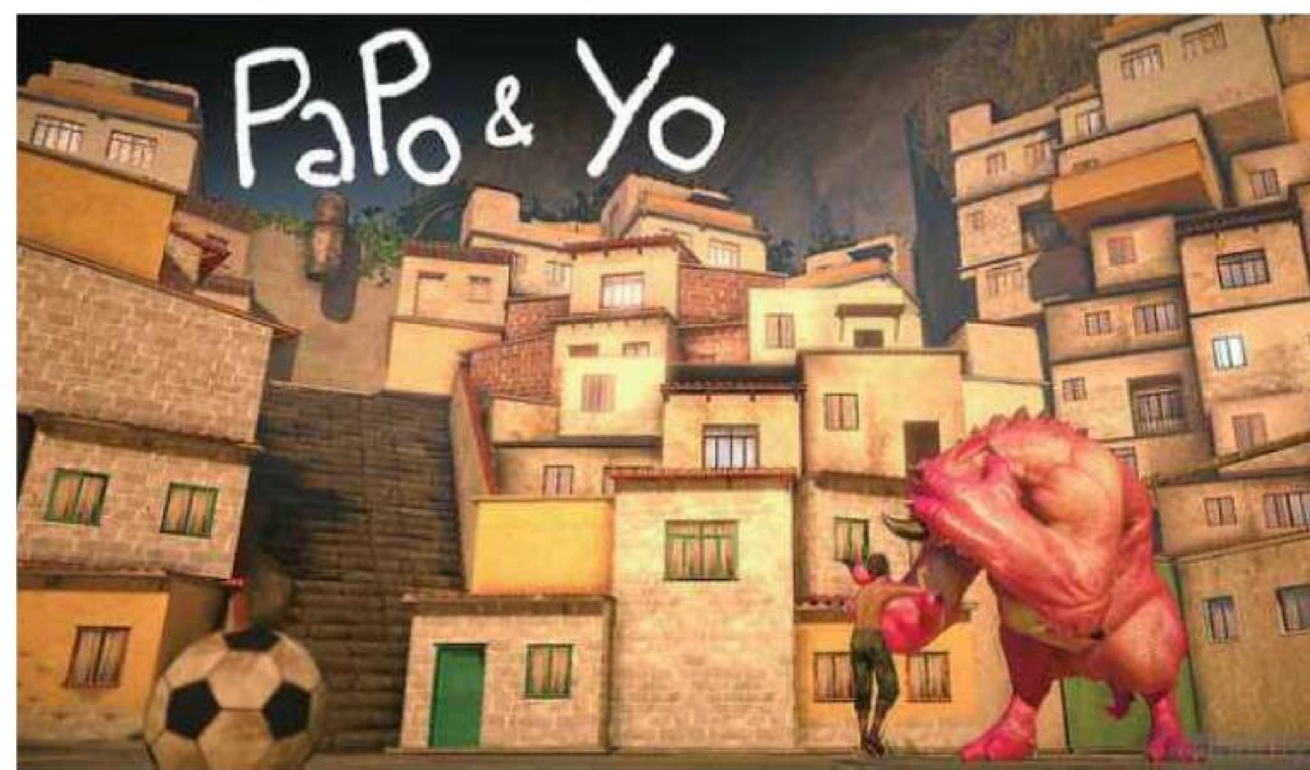
2010 年建立的 Minority，信仰“小制作组一样能够拥有大目标”，公司成员大部分来自 EA，曾参与开发《孢子》、《战地双雄》（Army of Two）、《极品飞车》、《Boogie》等作品，他们是第二家享受到索尼创业基金支持的独立游戏工作室。公司创始人 Vander Caballero 曾担任 EA 蒙特利尔设计部门的主管，在为 EA 效力 8 年多后，他决定独自创业。Minority 是一家非常强调信仰和价值观的制作组，他们甚至还设立了首席精神官（Chief Spiritual Officer）这一职位，意在鼓励员工积极、正向的心灵力量。担任此职务的是公司另一位联合创始人 Ernest Webb，他非常关注加拿大本地原住民的历史和权利，目前正在开发一款以他们为主角的游戏《The Silent Enemy》。他最著名的作品是 6 集纪录片《Down The Mighty River》，讲述了魁北克地区著名的鲁珀特河沿岸的风土人情，重点记录了周边居民生活的变迁、以及当地特有的自然环境和衍生动物的生存情况。

当 Minority 的神秘新作《Papo & yo》浮出

水面后，外界给予了潮水般的赞扬。G4TV 表示：这款游戏是迄今为止我们所知的规模最大的独立游戏。而 Qore 互动视频节目的女主持人维罗尼卡・贝尔蒙则直言不讳地评论说："通常，我们很少会形容一款游戏将改变游戏产业，但是《Papo & yo》很有可能做到这一点。" GameSpot 甚至将它评选为 2010 年 E3 游戏大展最佳冒险和下载游戏。游戏主要讲述了一个生活在南美贫民窟，名字是 Quico 的小男孩的故事。他惟一的伙伴是一头叫做 Monster 的怪兽，虽然外表粗悍，实际上性情十分温和，不过当它吃到"毒青蛙"后，就会性情大变，成为一只暴走的"杀人机器"，为了拯救自己的朋友，也避免成为 Monster 的盘中餐，Quico 踏上了寻找治愈伙伴良药的冒险旅程。虽然故事听上去十分温馨、可爱，但实际上拥有很深的现实寓意，它来自于创作者 Vander Caballero 不堪回首的童年回忆。

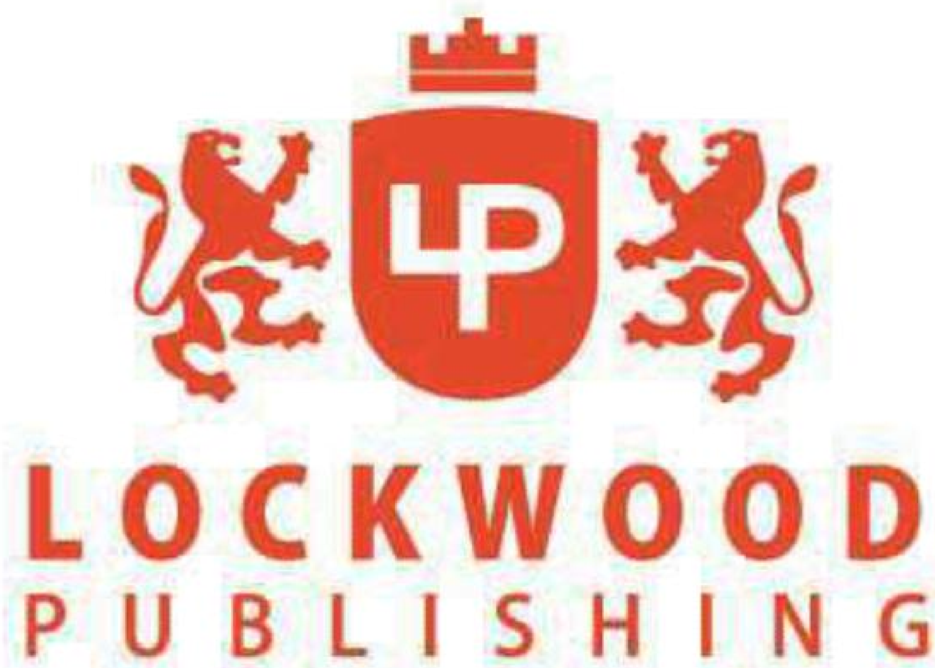
"《Papo & yo》故事的灵感来源于我和父亲在一起的经历，他是一个好人，但同时是一个酒鬼，就像许多人一样，因为生活的艰难，我的父亲习惯了借酒消愁，喝醉以后，他会变得特别粗暴，那是一段我生命中特别灰暗的日子。"除了要感谢索尼为游戏的开发提供的巨大支持，Vander Caballero 还表达了对宫本茂的无比敬意："在我的童年时代，我对自己周遭的成人世界感到特别厌烦和痛苦，当我第一次玩到《超级马利奥》时，那些不快的感觉统统消失一空，取而代之的是，我感受到了自己的力量，甚至可以主宰一个奇幻的世界。所以直到现在，我都非常感谢宫本茂，他让我的童年不至于迷失，所以，现在是我为年轻人做些特别事情的时候了。"在 Vander Caballero 看来，《Papo & yo》融入了自己的很多生活感悟，不但能够提供给玩家很特别的体验，而且会让曾有光相似经历的人产生情感共鸣。

在《Papo & yo》的开发过程中，索尼为 Minority 提供了无微不至的支持，甚至免费借给他们 PS3 开发机。"索尼坚定地站在那些名不见经传的小型独立游戏开发者的身后，这是他们最值得敬佩的一点。"当前的游戏产业，强者愈强的马太效应日益显现，在 Vander Caballero 看来，数字下载领域将是中小游戏开发商差异化生存的重要机会之一。据悉，如果《Papo & yo》取得成功，Minority 将会继续为索尼开发独占的 PSN 游戏，甚至不排除索尼直接收购 Minority 工作室的可能性。目前，有关游戏的核心系统和具体玩法尚未全面公开，主要的游戏场景大都是 Quico 想象中的世界，会随着他的不同动作发生改变，搬动地面上的纸箱，周围的房子和其他物体也会相应地发生位移，以此来解决各种谜题。比如将两个纸箱放置在一起，一旁的建筑物就会相连，使得 Monster 能够到达此前无法通过的区域。



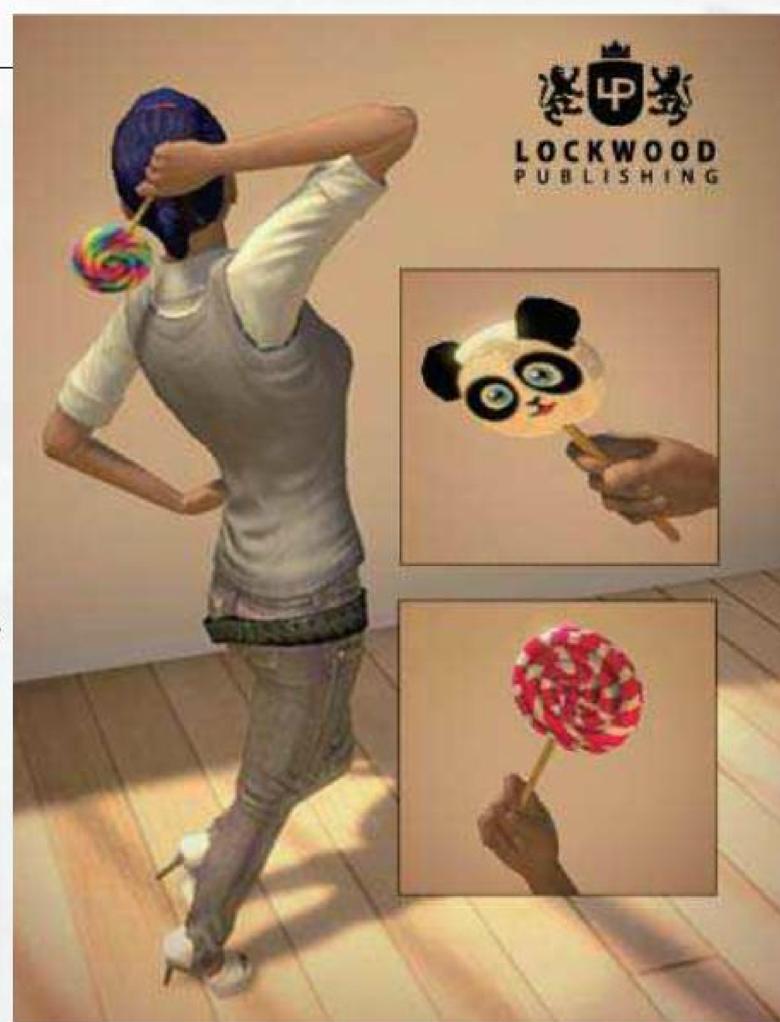
未来的金矿

——Lockwood Publishing



尽管 Lockwood Publishing 在玩家眼中几乎毫无名气，但他们已经精心筹划了在游戏业的未来布局，在蓬勃发展的虚拟游戏世界，他们有机会成为令人艳羡的大赢家。位于英国诺丁汉的 Lockwood Publishing，分为发行部门、Outso 工作室和 Playmetrix 公司，前者是一家数字发行公司，和 Outso 工作室一道，专门制作 PlayStation Home 的相关服装、道具和空间，Playmetrix 则是一家游戏分析解决方案公司，由他们独立制作的 Playmetrix 分析工具，可以帮助游戏公司实现收集、整理、可视化数据来追踪、分析游戏玩家的行为，提供更准确的商业数据。目前，欧美地区对游戏数据挖掘、咨询服务的需求正在显著上升，Playmetrix 分析工具能够综合分析玩家的行为，以数据墙、图表的直观方式，为游戏公司决策提供重要的参考。据悉，未来仅 Playmetrix 的授权费用，就会给 Lockwood Publishing 带来超过 2000 万美元的直接收入。

除了索尼本身，Lockwood Publishing 已经当之无愧地成为 Playstation Home 的主要设计者。在过去一年中，他们推出了超过 850 项 Home 专用物品，售出数量达到 100 万个，他们还是《未知海域 2》、《刺客信条》等 30 余款游戏虚拟空间的制作者。Home 上首款网络游戏《Sodium One》就出自他们之手，本作包含多个迷你游戏，玩家可以在大厅中获得任务，赚取相当于货币的 Sodium 点数，核心游戏 Sodium One Salt Shooter 前五关免费，后续内容则需要玩家花钱购买。在游戏推出的 11 个月间，已经积累了 110 万名用户。今年 6 月，他们又发布了续作《Sodium 2: Project Velocity》，这是一款类似《反重力赛车》的未来风格的多人竞速游戏，依靠游戏免费，道具收费的微交易模式，去年 Lockwood Publishing 全年利润额超过了 700 万美元。



▲Lockwood Publishing推出的Home道具。



■Sodium One的Home游戏大厅。



■Sodium 2: Project Velocity。

PS家族与JRPG的命运浮沉

1997年1月31日，《最终幻想VII》在PS上诞生，以此为标志，开始了日式RPG最辉煌的时代，也开启了PS的鼎盛时期。《最终幻想VII》与之后的国际版加起来，累计销量超过千万。如果不算上任天堂的《口袋妖怪》，《最终幻想VII》是日式RPG历史上惟一一款超过千万销量的游戏。不幸的是，这样的辉煌也许将永远无法重现。

回顾日式RPG的发展历史，我们不难发现，PS系主机才是其成长的沃土。PS征服世界之时，也是日式RPG鼎盛之时。而在PS2时代，虽然硬件的装机量在提高，但是因为以微软为代表的欧美势力崛起，美式游戏的市场占有率在提高，日式RPG开始衰退。不过因为PS2家大业大，日式RPG仍然保持昌盛。接着掌机开始成为日本游戏产业的主体，产业规模超过了家用机。而由于NDS的崛起，PSP市场占有率不到其一半，NDS开始成为日式RPG的主力平台。日式RPG由此真正走上了没落之路。NDS的日式RPG数量虽多，但是制作水准开始与世界脱节，平均销量也大幅降低。与此同时，美式RPG从PC游戏市场转战家用机，以其高制作水准使市场份额不断提高。结果，欧美业界提到“RPG”时，首先只想到美式RPG，而日式RPG被统称为“JRPG”——从RPG中的主流变为支流。

在PS3时代，业界真正形成天下三分的格局，PS3的市场占有率远低于当年的PS2，JRPG的处境也跌到了最低谷。过去在家用机RPG类游戏销量榜上很难看到美式RPG的名字，而如今JRPG反而成为稀客。第三方们试图在非PS系主机上摸索JRPG的新出路，但每次都铩羽而归，无论是X360、NDS还是Wii，留给第三方的伤痕远多于收获。于是我们看到受伤的JRPG厂商们落寞地重返PS家族的怀抱，“《传说》系列”多款作品移植PS系主机后销量全面超越原作，《星之海洋4》PS3版也获得令人欣喜的佳绩，更有不少二三线开发商因填补PS3的JRPG缺口而大有斩获。如今，随着PS3装机量超过5000万，JRPG正全面回流，准备在PS3上大展拳脚。除了《无尽传说》、《最终幻想XIII-2》等传统JRPG大作外，还有《黑暗之魂》、《龙之信条》等迎合欧美口味开发的RPG大作，也将以PS3为主力平台。此外，tri-Ace使用新引擎开发的某未公布新作、Level-5的《二之国 白色圣灰的女王》、将为《最终幻想XIII》雪耻的《最终幻想Versus XIII》……JRPG正在酝酿一场华丽的反击战！

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

PS时代 走向世界之巅

每一代新主机的诞生，总是会造就一批能利用新主机特性的游戏，与主机的特点最适应的游戏类型将迎来黄金时期。在SFC时代，因其背景卷轴的处理速度较慢，但是在高精细度的2D画面处理方面表现出色，于是对卷轴速度要求极低，可用精美2D图做出美丽场景效果的RPG大为流行，SFC成为JRPG的一个黄金时代。不过当时JRPG仅在日本流行，欧美玩家对于这



▲《最终幻想VII》用成本高昂的华丽CG征服了世界。



▲如梦似幻的《超时空之轮》。

种缺乏动作性、节奏较慢的游戏始终无法产生兴趣。直到PS出现，JRPG的命运被永远地改变了。

PS的3D处理能力有限，但胜在CD-ROM的容量够大，为最需要大容量的RPG提供了无限可能。《最终幻想 VII》无疑是活用PS性能的最典型的代表作。使用CD-ROM就可以存放大量制作精美华丽的CG动画，静态CG背景与3D人物结合的方式既保证了场景的精美，又兼顾了PS的3D运算能力。此外，由于在场景切换时只需要读取静态场景数据，不需要加载大数据量的全3D场景，所以巧妙克服了CD-ROM数据读取速度较慢的缺陷，始终给玩家较为流畅的游戏体验。这种静态背景+3D人物的画面处理方式因此成为PS时代的标志，适合采用此类画面的游戏类型都得以鸡犬升天，其中最典型的就是以《生化危机》为代表的动作冒险游戏，以及十分注重精美场景与CG动画的JRPG。

PS时代是JRPG最活跃、最具创新精神的时代。以《最终幻想 VII》为标志，JRPG从俯视视点的简单冒险体验变成了充满视觉冲击力的、电影般的史诗冒险。虽然你一来我一往的回合制战斗还是缺乏互动性，但是比同时期其他游戏明显更华丽、更史诗的游戏体验还是吸引了大量欧美玩家。从产品价值的角度来说，当时多数美式游戏的制作成本不过一两百万美元，而《最终幻想 VII》那样的大作成本已超过3000万美元，将充满大场面的JRPG与简陋的欧美动作游戏相比，孰优孰劣一目了然。可以说，当时JRPG征服欧美的一个关键原因是"画面"，热爱电影的美国玩家将其视为"可以操作的电影"。当时日本游戏开发商的美术实力也比欧美领先得太多，JRPG里那些精美而华丽的场景也只有日本人才做得出来。其实日本人做游戏靠美工、欧美靠技术的说法由来已久，在90年代，欧美的不少游戏都是大学里的计算机强人们在宿舍或车库里鼓捣出来的，不少名作技术虽强，但美术实在太差，整个游戏充满简陋的作坊气息，而在静态背景为主的PS时代，美术比技术重要得多。

不仅画面精美，PS时代的JRPG在类型创新上也在引领世界。《寄生前夜》将《生化危机》的恐怖生存概念与RPG相结合，成功开创了当时被定义为"电影RPG"的新类型，既有RPG的升级乐趣、剧情深度和较长的游戏流程，又有恐怖生存游戏的出色氛围、解谜与动作性。《龙骑士传说》在模仿《FF》华丽特色的同时，将当时刚刚涌现的QTE系统引入战斗之中，使原本枯燥的RPG战斗部分显得紧张刺激。《沙加》系列"更是Square的RPG游戏系统试验田，每一款新作都引入颠覆性的新系统，无论是叙事方式、角色塑造还是战斗、解谜乃至画面的处理方式，都不断为JRPG赋予新面貌。这是JRPG天王Square的黄金年代，立足RPG、将所有其他类型进行RPG化改造，是当时Square的发展策略。利用《FF》的名气，《最终幻想战略版》实现了战略RPG的史上最高销量。试图将平台动作游戏与RPG结合的《武藏传》也备受赞誉。带给玩家画册般美丽世界的"《圣剑传说》系列"、氛围独特、剧情峰回路转的《超时空之轮》、使用全3D画面、故事波澜壮阔的《异度装甲》、PS惟一《FAMI通》满分游戏的《放浪冒险谭》……Square的旺盛创作实力为JRPG创造了五彩缤纷的幻想世界。当时对Square来说，百万大作真是信手拈来，"Square出品，必属精品"的赞誉并不为过。令人尊敬的是，当时的Square在不断地打造原创新作，每一款新作都给人全新的游戏体验。

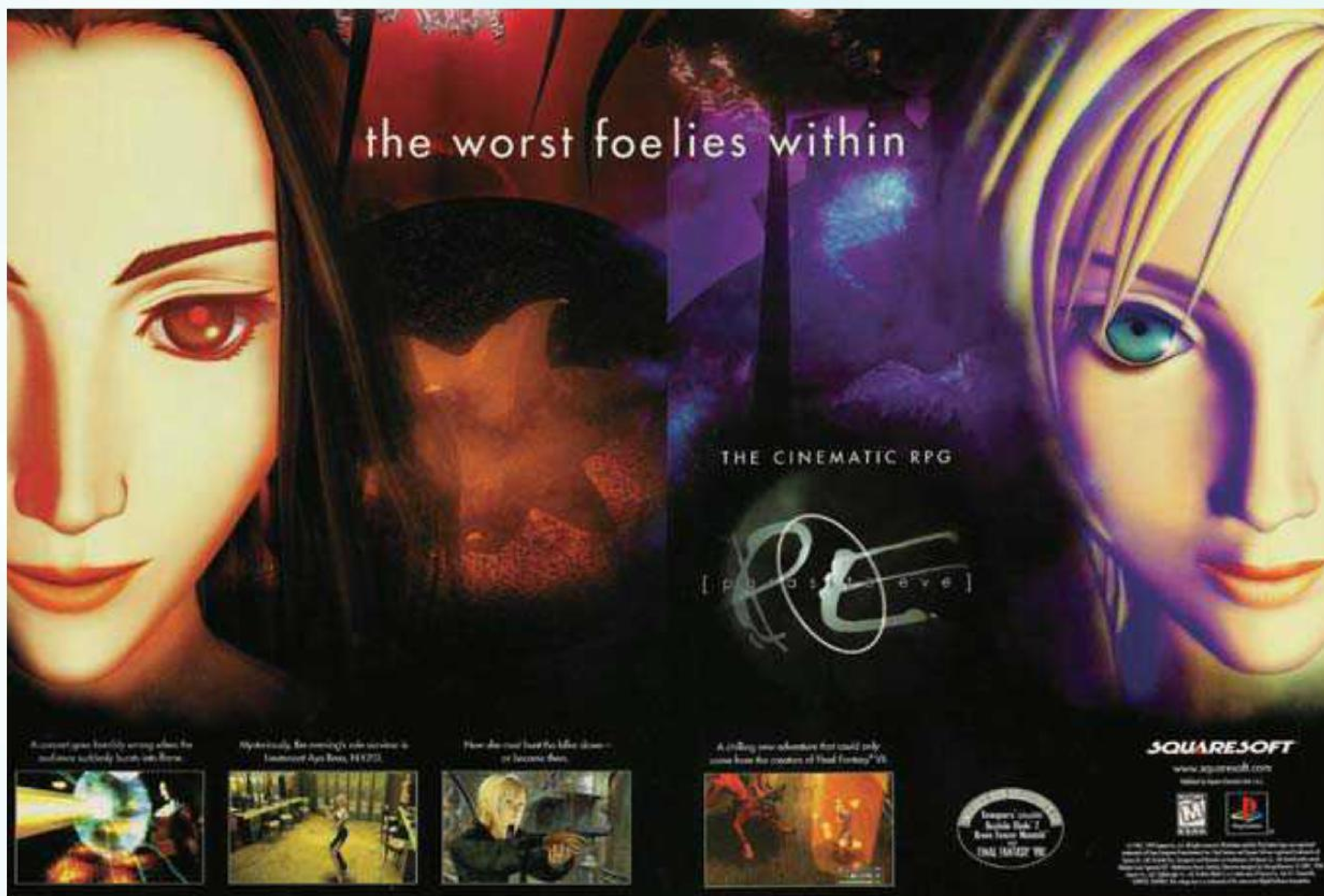
PS时代也是各厂商的JRPG百花齐放的时代。在《FF》和《DQ》之外，Namco的"《传说》系列"和Enix的"《星海》系列"逐渐成为JRPG的第二梯队中坚力量。虽然这两个系列都诞生于SFC，但PS才是他们的黄金时代。坚持2D之路的"《传说》系列"以其爽快的战斗开辟了JRPG的新天地，利用PS的多媒体影音功能，以大量的名声优的配音弥补不少玩家对《FF》和《DQ》没有配音的遗憾。而《星海》以同样充满动作性的战斗，以及美丽的CG场景带来同样令人难忘的冒险经历。与大气的Square相比，tri-Ace的美术设计犹如小家碧玉，以其精致细腻而楚楚动人。擅长动作游戏的Capcom和Konami，在PS的RPG市场上也有所建树。诞生于SFC的"《龙战士》系列"在PS上再续辉煌，而Konami的《幻想水浒传》为RPG带来了"根据地"、伙伴收集等新概念，剧情感染力方面也极具功底。

第三方的JRPG创作热情离不开第一方的引导，SCE在PS时代也创造了大量脍炙人口的



▲《龙骑士传说》应该是SCE历史上最具史诗感的RPG。

精品。《妖精战士》、《荒野兵器》和《波波洛古罗伊斯》是SCE在PS时代的三大代表性RPG系列，三者在风格、系统等方面截然不同，为第三方树立了不断创新、不盲目跟风的榜样。《妖精战士》被定义为PS时代最早的"映画RPG"，以动画大片规格制作的大场面过场动画、配音和主题曲，率先为玩家展示了PS时代的RPG新面貌。在当时仍沉醉于SFC RPG大作的主流玩家群体中产生了强烈的购买欲。《荒野兵器》则是展现JRPG中罕见的西部风，搭配悠扬的旋律，营造出异域冒险的浪漫情怀。《波波洛古罗伊斯》则是锁定低龄玩家，以童话般的游戏氛围、简单易懂的游戏系统，成为低龄玩家的RPG启蒙之作。而最具话题性的《龙骑士传说》完全以《FF》的规格重金打造，CG动画的史诗感比同时期的《最终幻想 VIII》有过之而无不及。虽然因本土42万套的销量被认为是大惨败的作品，但凭借其恢宏壮观的游戏场面获得欧美玩家的盛赞，累计销量逼近200万，如今看来绝对是值得庆祝的绝佳销量。这样一款极具巨作气质的游戏竟成绝响，至今仍是RPG迷们的憾事。



▼以"电影式RPG"为口号的《寄生前夜》是JRPG的创新典范。

PS时代重要JRPG作品销量

游戏名	发行商	发售日	日本销量	全球销量
最终幻想VII	Square	1997年1月31日	393万	972万
最终幻想VIII	Square	1999年2月11日	364万	786万
最终幻想IX	Square	2000年7月7日	280万	530万
勇者斗恶龙VII	Enix	2000年8月26日	412万	433万
最终幻想战略版	Square	1997年6月20日	137万	245万
游戏王 封印的记忆	Konami	1999年9月12日	45万	233万
寄生前夜	Square	1998年3月29日	106万	194万
龙骑士传说	SCE	1999年12月2日	42万	186万
沙加 开拓者	Square	1997年7月11日	107万	125万
勇者斗恶龙IV	Enix	2001年11月22日	121万	–
陆行鸟 不可思议的迷宫	Square	1997年12月23日	114万	–
妖精战士	SCE	1995年6月30日	111万	–
星之海洋 第二个故事	Enix	1998年7月30日	72万	109万
妖精战士II	SCE	1996年11月1日	105万	–
异度装甲	Square	1998年2月11日	89万	–
宿命传说	Namco	1997年12月23日	83万	–
圣剑传说 玛娜传奇	Square	1999年7月15日	73万	–
沙加 开拓者2	Square	1999年4月1日	71万	–
女神侧身像	Enix	1999年12月22日	63万	70万
超时空之轮	Square	1999年11月18日	69万	–
永恒传说	Namco	2000年11月30日	66万	–
武藏传	Square	1998年7月16日	65万	–
最终幻想VII 国际版	Square	1997年10月2日	59万	–
特鲁尼克大冒险2	Enix	1999年9月15日	58万	–
陆行鸟 不可思议的迷宫2	Square	1998年12月23日	58万	–

游戏名	发行商	发售日	日本销量	全球销量
幻想传说	Namco	1998年12月23日	54万	–
波波洛古罗伊斯	SCE	1996年7月12日	46万	–
龙战士III	Capcom	1997年9月11日	46万	–
荒野兵器	SCE	1996年12月20日	46万	–
女神异闻录	Atlus	1996年9月20日	42万	–
最终幻想合集	Square	1999年3月11日	42万	–
妖精战士III	SCE	1999年10月28日	39万	–
幻想水浒传II	Konami	1998年12月17日	38万	–
泪之指轮物语 尤托娜英雄战记	Enterbrain	2001年5月24日	37万	–
Beyond the Beyond	SCE	1995年11月3日	35万	–
龙战士IV	Capcom	2000年4月27日	34万	–
海贼王 前进吧！海贼团！	Bandai	2001年8月2日	33万	–
荒野兵器2	SCE	1999年9月2日	31万	–
放浪冒险谭	Square	2000年2月10日	30万	–
勇者斗恶龙 怪兽篇I・II	Enix	2002年5月30日	30万	–
RPG Maker 3	ASCII	1997年11月27日	29万	–
最终幻想IV	Square	1997年3月21日	29万	–
女神异闻录2	Atlus	2000年6月29日	28万	–
数码宝贝世界	Bandai	1999年1月28日	28万	–
游戏王 怪兽篇	Konami	1998年7月23日	26万	–
塞班的炼金术士 玛莉的工作室	Gust	1997年5月23日	23万	–
幻想水浒传	Konami	1995年12月15日	21万	–
波波洛古罗伊斯II	SCE	2000年1月27日	20万	–
汪达尔之心	Konami	1996年10月25日	19万	–

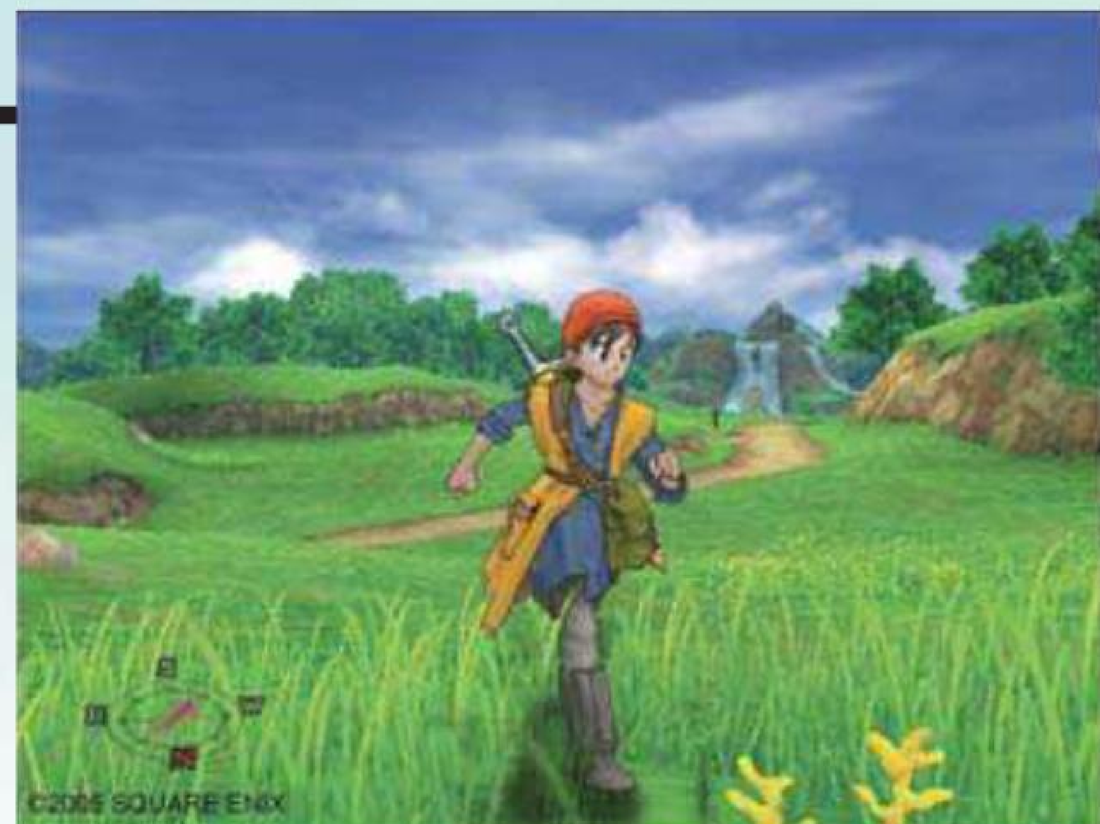
PS2时代 盛极而衰

不可否认，进入PS2时代后，SCE多了一分霸气，却少了一分创业初期的探索精神。《妖精战士》、《荒野兵器》等RPG系列仍在继续，却已是强弩之末。《荒野兵器3》的口哨声响起时，还是会有许多忠实粉丝感动得全身发抖，可惜这样的玩家越来越少。其实不止是《荒野兵器》，SCE的大部分游戏系列都存在无法长期维持的问题，除了《GT赛车》外，多数系列作的销量都是一作不如一作，直到最后销量跌到无利可图，整个游戏系列就此完结。其实其中不少续作的素质并不差，只是缺少SCE的商业宣传支持，在品牌运作上虎头蛇尾是SCE的老毛病，许多作品因此没落，着实令人惋惜。

在游戏的自身原因方面，“惊喜不足”可能是PS2时代SCE第一方RPG没落的主要原因，这也广泛存在于JRPG整个游戏类型。进入PS2时代后，因为3D机能的进化，JRPG的游戏画面与时俱进地从CG背景贴图进化为全即时演算的3D画面——这样一来对RPG的制作成本有着巨大的影响。我们知道，在所有游戏类型中，RPG的场景规模是最庞大的。在PS时代，一张平面CG图就能解决一个场景，而进入PS2时代后，随着场景的3D化，本来简单的CG图变成每个细节都要兼顾的3D场景，美工的工作量自然大增。《最终幻想X》是开启PS2时代RPG的里程碑式作品，为了控制游戏的制作规模，该作不得不取消大地图，并使用固定视点，这样在镜头看不到的一些地方就可以“偷工减料”，而且不用为玩家自由移动镜头时，在一些镜头角度



■《最终幻想XII》口碑虽高，也有不少非核心玩家表示强烈不满。


▲Level-5凭借《勇者斗恶龙VIII》成为新世纪最成功的JRPG新贵。

因为画面中的物件繁多而导致严重丢帧甚至出现严重画面缺陷的情况。这是从PS的静态背景向即时演算时代过度的最佳折中方案，对于习惯固定镜头的JRPG玩家来说，也不易造成3D晕眩，而且3D的场景在视觉效果上并不比过去的CG贴图差，因此《最终幻想X》很好地完成了JRPG世代交接的任务，虽然销量不及《最终幻想VII》，不过795万套的销量仍是当时大多数美式游戏望尘莫及的数字。到了《最终幻想XII》，画面全面3D化，玩家终于可以自由移动镜头，场景规模也足够庞大，但是这也给SE的开发人员带来巨大的负担——游戏的开发周期跨时5年，是《FF》历来制作时间最漫长的一作。更可悲的是，玩家对场景的自由视点并不领情，游戏刚发售后不久，亚马逊的《最终幻想XII》用户评价页面中就出现了大量关于3D晕眩的投诉，很多玩家反映自由移动的镜头不仅让他们总是迷路，时间一久还有恶心欲呕的症状。自《FFVII》以来系列最低的销量仿佛证实了3D并不适合JRPG。

每一部主机上最成功的作品总是最适应其主机特性的作品，这是游戏业界的历史规律。PS2的特点是能利用DVD的大容量以及较强的3D运算能力创造出大型的3D即时演算场景，于是《GTA》那样可自由探索的沙箱式游戏取代了JRPG，成为PS2时代的代表。美式游戏正是以

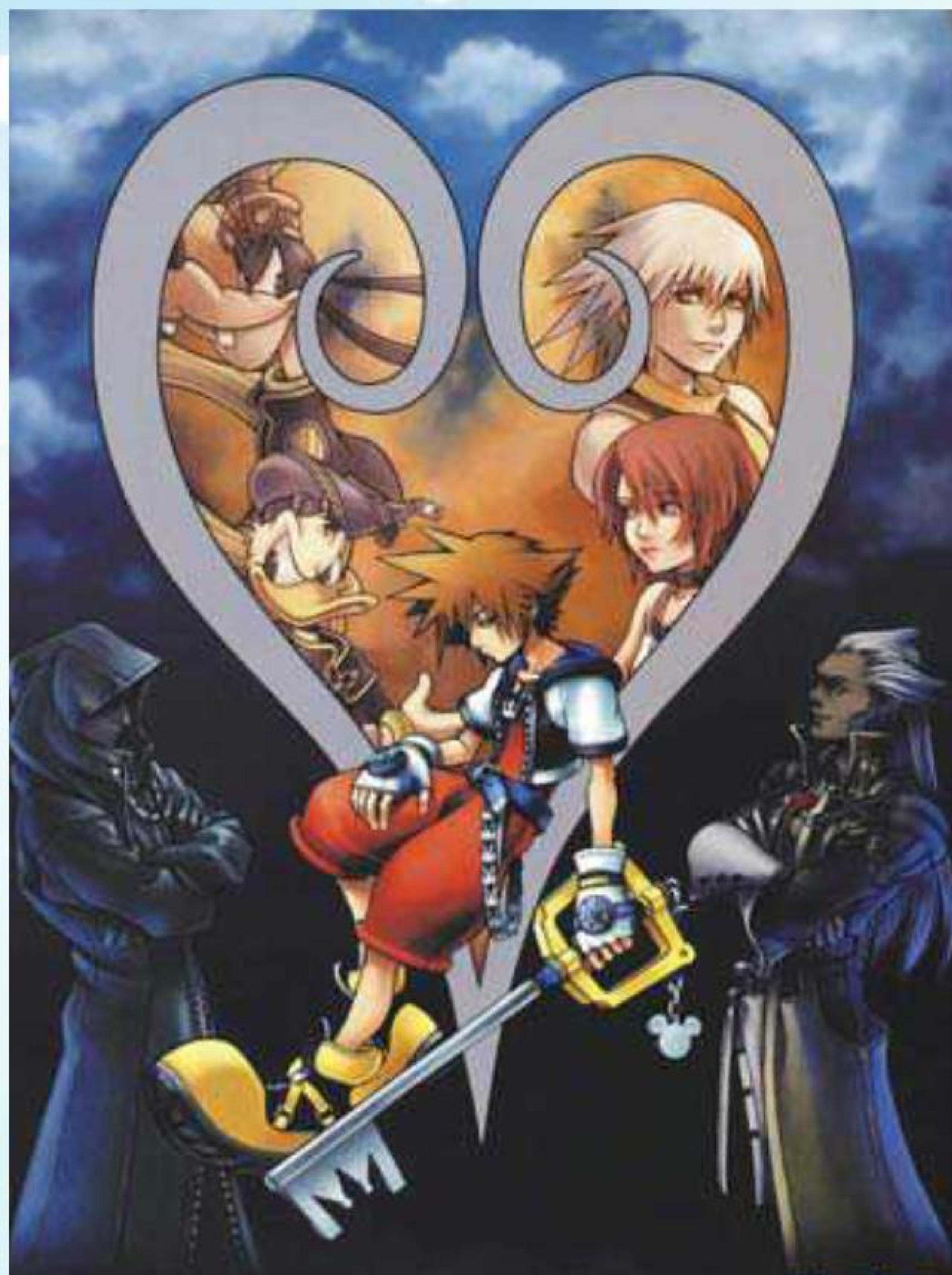


▲因为机能的提升，《最终幻想X》在设计上也做了不少的妥协。

此为转折点开始超越日式游戏。不过也有一些日本开发商发现了3D画面在JRPG中的妙用。Level-5专攻卡通渲染技术，为JRPG闯出了一条新路。Level-5无疑是PS2时代由SCE培养出来的最成功的JRPG厂商，提出众多新概念的《暗云》成为PS2时代首个突破百万销量的原创RPG新作。此后在续作《暗黑编年史》中，Level-5使用其新研发的卡通渲染引擎，为玩家带来动画般的游戏体验，同时有效控制了3D晕眩现象。典型的JRPG其实一直是植根于日本的动漫行业，国民级RPG《勇者斗恶龙》就是游戏业与动漫业完美结合的产物。堀井雄二相信卡通渲染是3D时代JRPG的最佳出路，所以《勇者斗恶龙VIII》交给了Level-5。从极度简陋的《DQVII》，到动画般的《DQVIII》，《DQ》在3D时代的转型赢得了玩家的认可，也在海外市场首次取得超过百万的销量，证实了卡通渲染的JRPG确实能以其浓郁的日本风情吸引欧美玩家。从此卡通渲染成为JRPG的一个重要流派，从《银河游侠》到“《传说》系列”，采用卡通渲染的经典之作层出不穷。

对比PS和PS2时代JRPG的销量数据不难发现，在本土的销量小幅降低以及在海外销量的大幅滑落导致了市场的整体萎缩。欧美电视游戏市场的崛起改变了欧美玩家的游戏口味，动作、射击与《GTA》类游戏的流行导致能耐着性子玩JRPG的欧美玩家越来越少。SE早就注意到这种趋势，所以重金获得迪士尼的授权，开发了动作性满载的《王国之心》。这是PS2时代最成功的原创JRPG，迪士尼群星的号召力为SE赢得了不少欧美低龄玩家。为JRPG扩大游戏人口，应该从娃娃抓起，因为随着玩家年龄的增长，可能会逐渐远离RPG这种需要投入大量时间才能感受到乐趣的游戏类型。PS2时代玩家年龄层的大大提高，也是JRPG日渐式微的重要原因之一。实际上，自PS2时代以来，JRPG的游戏人口在不断流失，不止是欧美，在日本本土根据CESA历年来的调查统计中就可以看出民众对JRPG青睐度不断降低的明显趋势。这主要是因为在游戏人口流失的同时，JRPG难以吸引新玩家。这也要怪某些作品的误入歧途。多年来，系统简单易懂的“《DQ》系列”始终保持400万以上的销量，不断有中小学生加入到《DQ》的行列。而《FF》的系统却不断复杂化，中小学生显然没那么容易理解《FFX》的晶球盘系统，而成年人在一天劳累的工作后，回到家里需要的是轻松的娱乐，而不是钻研《FFXII》那堪比奥数题的超复杂能力成长公式。《FF》本来是一个大众化的游戏系列，近年来却不断朝着少部分核心玩家的口味靠拢，虽然《FFXII》在核心玩家中评价极高，是系列惟一获得《FAMI通》满分评价的作品，销量却是系列最低，甚至不如《最终幻想X-2》这样的外传。一款商业化大作不应该用复杂的系统给自己设置太高的门槛，非核心玩家们没什么兴致花几个小时研究游戏系统。松野泰己那样的业界鬼才擅长的是《皇家骑士团》、《放浪冒险谭》那种复杂的小众向作品，而不是大众化的商业大作。

像《FF》那样钻入核心向牛角尖的JRPG并不在少数，在游戏销量不断降低的同时，厂商们不断倾向于服务那些最忠诚的核心玩家们。因为只有核心玩家们才会向他们写信反馈意见，也只有核心玩家会在网上发言表达自己对游戏的看法。以核心玩家意见为指引做出来的游戏只会越来越核心化，而不会写信反馈意见的Light User们只会用自己的钞票表达立场。当JRPG越来越不符合他们的口味，他们只会在不知不觉间停止购买。同样是因为过于听信核心玩家的意见，续作泛滥的现象日益严重，因为核心玩家们永远只会说“我们希望看到XXX的续作”。加上PS2时代开发成本提高后，打造原创新作的风险提升，于是在PS2时代为JRPG输送新鲜血液的原创新作越来越少，销量超过50万的游戏中，只有《暗云》、《银河游侠》和《王国之心》是原创系列。在这样的保守发展中，JRPG从主流逐渐走向没落……



▲SE将《王国之心》视为其第三大镇社之宝。

PS2时代重要JRPG作品销量

游戏名	发行商	发售日	日本销量	全球销量
最终幻想X	Square	2001年7月19日	302万	795万
最终幻想XII	Square Enix	2006年3月16日	242万	575万
王国之心	Square Enix	2002年3月28日	124万	550万
最终幻想X-2	Square	2003年3月13日	241万	521万
勇者斗恶龙VIII	Square Enix	2004年11月27日	368万	500万
王国之心II	Square Enix	2005年12月22日	116万	390万
勇者斗恶龙V	Square Enix	2004年3月25日	165万	–
星之海洋3	Square Enix	2004年8月31日	64万	127万
暗云	SCE	2000年12月14日	8万	123万
暗黑编年史	SCE	2002年11月28日	26万	90万
宿命传说2	Namco	2002年11月28日	80万	–
银河游侠	SCE	2005年12月8日	39万	79万
女神异闻录4	Atlus	2008年7月10日	36万	77万
王国之心 记忆之链 重制版	Square Enix	2008年12月2日	–	75万
重生传说	Namco	2004年12月16日	59万	–
深渊传说	Namco	2005年12月15日	57万	–
女神异闻录3	Atlus	2006年7月13日	16万	56万
无尽的沙加	Square	2002年12月19日	56万	–
王国之心 最终混合版	Square	2002年12月26日	55万	–
特鲁尼克大冒险3	Enix	2002年10月31日	54万	–
浪漫沙加	Square Enix	2005年4月21日	47万	–
异度传说 第一章 力的意志	Namco	2002年2月28日	45万	–
凡人物语	Square Enix	2005年1月27日	29万	41万

游戏名	发行商	发售日	日本销量	全球销量
女神侧身像2	Square Enix	2006年6月22日	39万	–
幻想水浒传III	Konami	2002年7月11日	38万	–
宿命传说	Namco	2006年11月20日	37万	–
圣剑传说4	Square Enix	2006年12月21日	29万	36万
神话传说	Namco	2005年8月25日	35万	–
幻想水浒传IV	Konami	2004年8月19日	30万	–
荒野兵器3	SCE	2002年3月14日	29万	–
最终幻想X-2 国际版+最终任务	Square Enix	2004年2月19日	29万	–
少年杨格斯与不可思议的迷宫	Square Enix	2006年4月20日	29万	–
最终幻想X 国际版	Square	2002年1月31日	27万	–
创世纪传说Vol.1 感染扩大	Bandai	2002年6月20日	26万	–
钢之炼金术师 无法飞翔的天使	Square Enix	2003年12月25日	26万	–
王国之心II 最终混合版+	Square Enix	2007年3月29日	26万	–
龙背上的骑兵	Square Enix	2003年9月11日	26万	–
异度传说 第二章 善恶的彼岸	Namco	2004年6月24日	26万	–
真女神转生III	Atlus	2003年2月20日	25万	–
格兰蒂亚X	Enix	2002年1月31日	25万	–
格兰蒂亚III	Square Enix	2005年8月4日	24万	–
创世纪传说Vol.2 恶性变异	Bandai	2002年9月19日	20万	–
幻想水浒传V	Konami	2006年2月23日	19万	–
梦幻之星 宇宙	SEGA	2006年8月31日	19万	–
异度传说 第三章 查拉图斯特拉如是说	Namco	2006年7月4日	18万	–

PSP时代 市场割裂的烦恼

2005 ~ 2007 年是日本游戏产业摆脱颓势，全面扩张的兴奋期，却也是 JRPG 萎靡不振之时。2004 年之后，PSP 与 NDS 使掌机业的规模数倍膨胀，掌机业的规模超过了家用机。NDS 为游戏业带来了大量新用户，任天堂超越索尼，重夺业界霸主宝座。第三方们纷纷跟风开发“脑白金”类游戏，RPG 这种制作成本高昂的游戏类型遭到冷落。在人们开始追求低成本、高收益的休闲游戏时，JRPG 的制作水准一落千丈。

在 PS 时代，JRPG 通过震撼的影音享受吸引 Light User，到了 PS2 时代，视觉攻势的效果减弱。当掌机成为业界主流，日厂们突然走向另一个极端——返回 PS 之前的任天堂式简陋时代。以《勇者斗恶龙 IX》登陆 NDS 为标志，NDS 成为 JRPG 的主力平台。但是日厂们在 NDS 上奋斗了几年，才发现热销的依然只是任天堂的游戏，NDS 的大多数 JRPG 销量相当惨淡，即使是《DQ》系列”，虽然单看销售数字是保持了小幅增长，但考虑到掌机游戏较低的售价，在总销售利润方面远不如 PS2 时代。于是不少开发商转战 PSP，在 PSP 上也诞生了不少 RPG 经典。

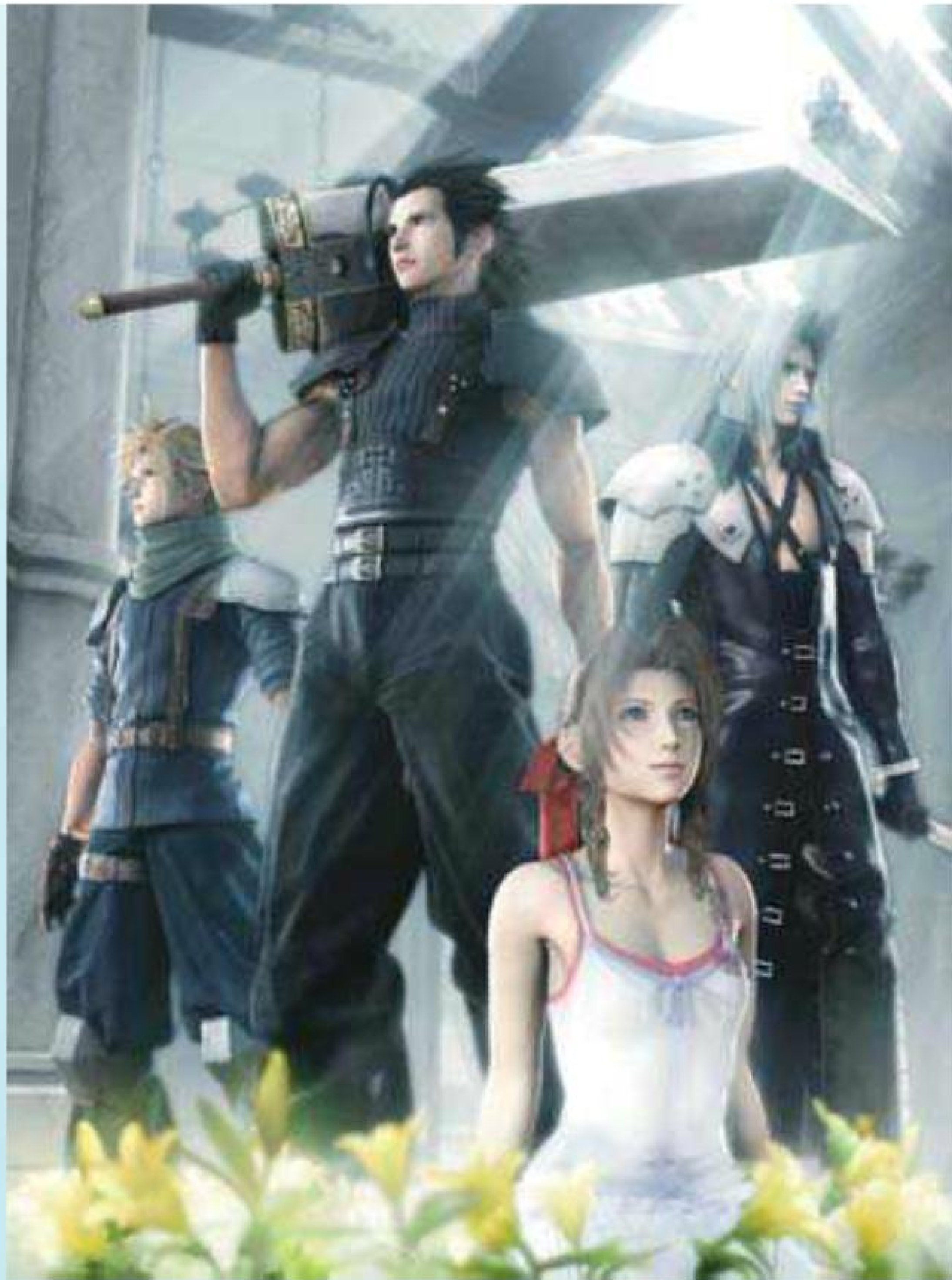
从销量上不难看出，PSP 的 JRPG 是以动作 RPG 为绝对主力。这可能跟《怪物猎人 携带版》大流行后，PSP 上动作游戏的流行有关。所以《王国之心》、《梦幻之星》、《星之海洋》等传统动作 RPG 在 PSP 上也大放异彩，早期最受 PSP 玩家期待的 RPG《危机之源 最终幻想 VII》也有相当出色的动作表现。究其原因，仍是与掌机本身的特点有关。掌机游戏需要的是“随时玩，随时感受乐趣”，不大适合传统的回合制 RPG，添加动作要素后，不仅更适合掌机特点，而且也更能吸引欧美玩家。PSP 销量最高的 JRPG《危机之源 最终幻想 VII》，海外销量是日本的 2.5 倍，这是 JRPG 多年来罕见的高比例海外销量。所以这种动作 RPG 很可能成为今后 JRPG 的突破口。今年 PSP 最受关注的 JRPG《最终幻想 零式》也是充满动作要素，而 PS3 的幻之 JRPG《最终幻想 Versus XIII》据称在战斗系统方面与《危机之源 最终幻想 VII》非常相似。因《王国之心》而崛起的野村哲也目前俨然成为 SE 头号制作人，这也跟动作 RPG 的流行不无关系。



▲PSP的JRPG中，移植与复刻游戏占了半壁江山。

一个无法忽略的事实是：PSP 的 JRPG 数量不少，但大多是二线与移植游戏，一线大作匮乏，以至于大多数作品销量不高。虽然后期日厂们不断提高对 PSP 的重视，但是因为开发资源被多个平台分散，因此分到每个平台上的大作数量就相对少了。Koei Tecmo 某高层曾感叹：“过去在 PS2 时代，我们只要认真做好 PS2 游戏即可，而现在要做四五个平台……”这道出了任天堂崛起后日本游戏产业的尴尬——日本的游戏市场规模大概只有美国的四分之一，也许根本无法容纳那么多台主机同时并存，日本开发商们过去只习惯为一台或者最多两台主机开发游戏，而现在 PS3/X360/Wii/NDS/PSP 各占一方水土，同时为 5 台主机开发游戏，已超出了多数日厂的开发能力。关键是，平台增多的同时，市场规模并未增长，留给第三方的游戏软件市场规模是在下降的。因此，游戏厂商们无法通过扩招的方式解决多平台导致的人手不足的问题，只能减少为每个游戏项目分配的人手，RPG 这种需要大量人手的游戏类型只能减少，就算是成功启动制作的 RPG，也要通过各种方式偷工减料，降低制作规模，各类重制、移植与二三线游戏由此而来。

另一方面的原因是 JRPG 在欧美的影响力日渐消退。后期 PSP 虽然在日本持续热销，其欧美销量却以更快的速度下跌，软件市场几乎完全崩溃。除了《最终幻想》和《王国之心》还能在欧美站得住脚，其他 JRPG 要投身 PSP，就要做好放弃欧美的思想准备。此外，PSP 游戏也有售价较低、投资回报率不足的问题。同样一款游戏，PSP 版售价至少比家用机版低 2000 日元，而二者的开发成本却相差无几，这也大大损害了日厂为 PSP 开发 JRPG 大作的积极性。



▲《危机之源 最终幻想VII》在动作RPG的摸索方面非常成功。

海外市场受阻，本土市场因多平台竞争的胶着状态而造成市场割裂，50 万套以上的黄金销量标准离日厂们越来越远。在这“上天无路，入地无门”的窘境中，日厂们不禁开始怀念索尼一统天下的黄金时代……

PSP时代重要RPG作品销量

游戏名	发行商	发售日	日本销量	全球销量
危机之源 最终幻想VII	Square Enix	2007年9月13日	80万	279万
王国之心 梦中诞生	Square Enix	2010年1月9日	75万	171万
最终幻想 战略版 狮子战争	Square Enix	2007年5月10日	30万	102万
梦幻之星 携带版	SEGA	2008年7月31日	63万	85万
梦幻之星 携带版2	SEGA	2009年12月3日	62万	79万
星之海洋 初次启程	Square Enix	2007年12月27日	22万	53万
最终幻想 周年纪念版	Square Enix	2007年4月19日	13万	48万
战场的女武神II	SEGA	2010年1月21日	18万	40万
世界传说 光明神话	NBGI	2006年12月21日	23万	40万
皇家骑士团 命运之轮	Square Enix	2010年11月11日	27万	39万
最终幻想II 周年纪念版	Square Enix	2007年6月7日	7万	38万
梦幻之星 携带版2 无限	SEGA	2011年2月24日	–	36万
世界传说 光明神话2	NBGI	2009年1月29日	33万	–
女神异闻录3 携带版	Atlus	2009年10月30日	22万	33万
女神侧身像 蕾娜斯	Square Enix	2006年3月2日	16万	32万
圣女贞德	SCE	2006年11月22日	10万	31万
最终幻想IV 完全收藏版	Square Enix	2011年3月24日	21万	31万
纸箱战机	Level–5	2011年6月16日	28万	–
世界传说 光明神话3	NBGI	2011年2月10日	28万	–
星之海洋 第二次进化	Square Enix	2008年4月2日	16万	27万
永恒传说	Namco	2005年3月3日	25万	–
瓦尔哈拉骑士	MMV	2006年8月31日	7万	24万
瓦尔哈拉骑士2	MMV	2008年5月29日	12万	22万
幻想传说X 换装迷宫	Namco	2010年8月5日	21万	–
魔界战记 携带版	日本一	2006年11月30日	4万	20万
光明之心	SEGA	2010年12月16日	19万	–
女神异闻录	Atlus	2009年4月29日	13万	19万
魔界战记2 携带版	日本一	2009年3月26日	11万	19万
露娜 银星和声	GungHo	2009年11月12日	3万	18万
伊苏7	Falcom	2009年9月17日	8万	17万
战场的女武神3	SEGA	2011年1月27日	17万	–
英雄传说7 零之轨迹	Falcom	2010年9月30日	16万	–
王国之心 梦中诞生 最终混合版	Square Enix	2011年1月20日	15万	–

PS3时代JRPG的涅槃

PS3 上市后，PS 家族陷入了最危险的境地，而日式 RPG 也走到了生死存亡的边缘。

在 PS2 时代，游戏场景 3D 化导致的成本飙升已经让很多日厂难以承受，高清时代的来临更是将成本提高到极致。《战神》系列”主要美术师之一的台湾人 Louis Lu 曾经打了一个形象的比方："如果说开发 PS2 游戏是绘画，那么制作 PS3 游戏则是雕塑。”过去制作人物或场景的 3D 建模，只要在 3D 网格上添加贴图就差不多完事了，而现在还要让贴图上表现出立体效果，要注重材质的凹凸感，要对每一个细节“精雕细刻”。这样的制作手法用来制作场景不多的格斗游戏还差不多，要是 JRPG 中的场景都以此标准制作……很多日本游戏开发商恐怕举全社之力也无法将游戏做完。所以，虽然进入了高清时代，日厂们仍然只能按照 PS2 时代的标准开发游戏，他们制作的游戏只能说是 PS2 版的高清化，而无法达到欧美顶尖 FPS 那样的画面真实度。

更糟糕的是，游戏制作成本数倍提升的同时，JRPG 的市场规模却在萎缩。首先是欧美玩家的口味在变化，提倡照片级画面、视听冲击力和网战的 FPS 更适合高清主机，以卡通画面为主的 JRPG 在高清主机上反而无所适从。一些日式的人设不仅没有因为高清化而更精美，反而显得有些惊悚，比如《无尽的未知》和《星之海洋 4》。此外，设计上的宅化倾向、高清主机玩家年龄层的提高……这些都是 JRPG 在欧美失宠的原因。

在日本，游戏市场割裂现象的加剧导致 JRPG 的处境进一步恶化。初期，日厂们因为缺钱，在微软的资助下开发了不少 X360 独占的 JRPG 大作。但微软的 JRPG 攻势打动了日厂，却没有打动玩家。平均 10 万不到的销量意味着 X360 的绝大多数 JRPG 血本无归。同时因为开发商的人力都在微软的金钱引诱下用于开发 X360 的 JRPG，以至于在很长时间内都无法为起步太慢的 PS3 开发游戏，结果直到 2008 年底，PS3才迎来第一款独占 JRPG——《白骑士物语》。


▲《最终幻想XIII》在保住画面的同时牺牲了更多。

次世代游戏制作成本高昂，原本需要更高的装机量为高成本大作提供更大的市场。然而 5 大主机并立造成的市场割据，导致每一台主机的软件市场都不够大。日厂们原本对 Wii 高度期待，因为这款非高清主机的游戏开发成本可以维持在 PS2 世代的水平，装机量也够大。可惜大部分 Wii 用户只是偶尔玩一玩健身游戏，或者任天堂第一方游戏，市场规模再大，也没第三方什么事。Wii 的大多数 JRPG 销量不比 X360 高多少，曾斗志昂扬要在 Wii 上推出的《勇者斗恶龙 X》，因为看到局势不对，多年来销声匿迹。

在 X360、Wii 和掌机上撞得满身伤痕之后，日厂们似乎大彻大悟，开始回归索尼的家用机。

PS3 在日本的装机量仍未达到日厂们期待的 1000 万台，但将近 700 万日本 PS3 玩家的活跃度却让他们看到了希望。对此感触最深的应该是 NBGI。过去 Namco 与 PS 家族形影不离，自从与Bandai合并后，却突然反目。在PS3最艰难时，NBGI 积极支持 X360、Wii 与 NDS，“《传说》系列”在这三个平台上都推出了正统续作，唯独对 PSP 和 PS3 无动于衷。结果，这些叛离 PS 家族的《传说》相继传来销量不振的噩耗，《圣恩传说》销量仅 22 万，《薄暮传说》销量仅 19 万……无奈之下，NBGI 只有推出这些游戏的 PS3 移植版。结果 PS3 版销量普遍比原版高出 15 万套以上，原版与相隔一年以上推出的移植版出现销量倒挂，这在游戏历史上并不多见，但在 PS3 身上却是普遍现象。四处碰壁的第三方们这才发现，最适合自己的始终还是 PS 家族。


▲《白骑士物语》的世界观恢弘壮阔，但在实际游戏过程中却很难感受到这一点。

当游戏产业出问题时，总是开发商抱怨发行商，发行商抱怨主机商。日厂们抱怨 PS3 游戏开发难度太高、主机定价太高、市场定位有问题……却没有及时反省自己的开发策略。其实在 PS3 上也诞生了不少销量与口碑都令人惊喜的 RPG。世嘉的《战场的女武神》在日本发售初期销量不佳，导致世嘉财务状况恶化，但最终凭借其本身出色素质，在欧美引起玩家之间的口耳相传，最终销量突破百万，成为“是金子总会发光”的明证；FromSoftware 的《恶魔之魂》在日本同样销量惨淡，而在欧美却获得众多权威游戏媒体的追捧，最终销量达 123 万。这些游戏并非传统 JRPG，开发者们抱着“专心制作好游戏”的态度，在有限的预算下，做出了令人尊敬的好作品，成为 JRPG 在逆境中勇敢创新的典范。

虽然 RPG 存在制作成本高、受众面缩窄等问题，但近年来美式 RPG 的崛起证明 RPG 仍然大有可为。Bethesda Softworks 的 RPG 跨平台销量都能达到 500 万以上，而且销量呈明显上升趋势。JRPG 不需要盲目模仿美式 RPG，但也迫切需要根据高清主机的特点进行改造。根据当前高清游戏画面日趋真实的特点，“真实系”路线可能是日式 RPG 的突破口。Capcom 的《龙之信条》颇具美式 RPG 的风范，同时也有《怪物猎人》的色彩，融入真实场景与多人游戏要素可能是未来 RPG 的主流趋势。SE 的《最终幻想 Versus XIII》号称是“现实中的幻想”，画面具有强烈真实感，又有日式 RPG 的典型韵味，同



■《薄暮传说》等移植作品的销量证明了PS3仍是JRPG的最佳平台。

时采用动作游戏般的战斗系统，如果再添加一点网络多人模式，很有希望成为高清时代JRPG的楷模。

高清时代里，RPG制作成本飙升是无法回避的事实，要获得合理的投资回报率，JRPG仍然要依赖广阔的欧美市场。日厂们与其自暴自弃开发预算越来越低的宅RPG，还不如向美式RPG多取经，研究如何改造JRPG，重新具备国际吸引力。摒弃封闭的岛国思想，吸收最先进的技术与设计理念，为JRPG找到一条出路，这才是日厂该做的事。作为JRPG的最理想平台，PS3的稳步发展将让第三方更有动力。根据已知的JRPG发售计划，PS3明显拥有规格最强的大作阵容。随着近期PS3的大降价，加上今年冬季开始的JRPG大作潮，PS3在日本的黄金时期正在来临，JRPG的复兴良机也在到来！

PS3时代重要RPG作品销量（含美式RPG）

游戏名	发行商	发售日	日本销量	全球销量
最终幻想XIII	Square Enix	2009年12月17日	187万	467万
辐射3	Bethesda Softworks	2008年10月28日	7万	263万
上古卷轴IV 湮灭	Bethesda Softworks	2007年3月20日	14万	219万
辐射 新维加斯	Bethesda Softworks	2010年10月19日	8万	181万
龙之世纪 起源	EA	2009年11月3日	8万	130万
恶魔之魂	SCE	2009年2月5日	29万	123万
战场的女武神	SEGA	2008年4月24日	24万	100万
白骑士物语	SCE	2008年12月25日	36万	80万
漫画英雄终极联盟2	Activision	2009年9月15日	–	63万
永恒的终焉	SEGA	2010年1月28日	24万	54万
质量效应2	EA	2011年1月18日	2万	53万
星之海洋4 国际版	Square Enix	2010年2月4日	21万	50万
圣域2 堕落天使	cdv Software	2009年5月11日	8万	46万
尼尔 伪装者	Square Enix	2010年4月21日	19万	41万
龙之世纪II	EA	2011年3月8日	–	41万
圣恩传说f	NBGI	2010年12月2日	37万	–
薄暮传说	NBGI	2009年9月17日	35万	–
魔界战记3	日本一	2008年1月31日	11万	33万
漫画英雄终极联盟	Activision	2006年11月17日	33万	–
白骑士物语 光与暗的觉醒	SCE	2010年7月8日	27万	29万
信赖铃音 肖邦之梦	NBGI	2008年9月18日	7万	28万
阿尔法协议	SEGA	2010年5月27日	–	27万
罗罗娜的工作室	Gust	2009年6月25日	8万	26万
双重世界II	TopWare	2010年11月19日	5万	22万
赋法战争	FromSoftware	2007年1月25日	18万	22万
特特莉的工作室	Gust	2010年6月24日	19万	–
魔塔大陆III	NBGI	2010年1月28日	13万	18万
超次元游戏 海王星	Idea Factory	2010年8月19日	7万	16万
交错刀锋	Compile Heart	2008年9月25日	5万	15万
无名传奇 黑暗王国	SOE	2006年11月13日	2万	15万
梅露露的工作室	Gust	2011年6月23日	13万	–
魔界战记4	日本一	2011年2月24日	13万	–
三重宇宙	日本一	2009年10月1日	3万	11万
地牢围攻III	Square Enix	2011年6月16日	1万	11万
猎杀 恶魔熔炉	Bethesda Softworks	2011年5月31日	–	8万

特别篇 JRPG之王的彷徨

JRPG能否走出困境？在很大程度上将取决于Square Enix的表现。

8年前，Square与Enix合并，世界最强的RPG王国诞生。然而，被传为业界佳话的这次联姻并未带来JRPG的顺利发展，反而是JRPG没落的开始。

不少玩家甚至业界人士都认为，不思上进的SE对JRPG的没落有不可推卸的责任。火车跑得慢，都怪车头烂，SE作为JRPG的龙头，至少拥有JRPG七成以上的市场份额，SE的所作所为很容易被其他JRPG开发团队作为参考标准，这就是当年《FF》、《DQ》跳到PS后，任天堂的JRPG市场随之崩溃，PS立刻受到所有第三方追捧的原因。然而在过去8年来，SE给JRPG带来了什么？是数不尽的《DQ》冷饭，还是令人眼花缭乱的《FF》外传？

SE的堕落应归咎于其合并之后过于商业化的企业运作。与其他大多数游戏公司不同，Square Enix并没有那种充满宅男气息的自由氛围，这一点从他们的着装就能看出来。SE的员工们大多穿着正装上班，公司的门面富丽堂皇，就像个会计公司一样。然而在这光鲜的外表背后，整个公司的内部似乎都在腐化……

自从Square与Enix合并以来，内部的人事问题一直很严重，人才的大量流失无疑是其游戏开发实力减弱的根本原因。而最重要的一次人才流失是坂口博信的离去，当初他因为《最终幻想》电影版的惨败而黯然离开SE，后来又在微软的支持下重出江湖，同时在微软的支持下向SE大量挖角，带走了《最终幻想XII》一半的开发人员，这应该才是该作开发进度不断延后，以至于总共历时5年的主要原因。过去Square的开发团队里人才济济，音乐天才有植松伸夫、光田康典、下村阳子、崎元仁、伊藤贤治、滨涡正志，游戏设计方面有松野泰己、石井浩一，剧本方面有高桥哲哉、野岛一成、加藤正人，美术方面有皆叶英夫……如今他们都已各奔东西。留



■《最终幻想XIII-2》能重现当年《最终幻想X-2》的辉煌吗？


《最终幻想Versus XIII》的成败对JRPG有着深远的意义。

在SE的创作人还有很多，但是企业文化已经变质，当年那种敢想敢做的精神不复存在，如今在SE蔓延的是普遍困扰日本游戏业界的“工薪族文化”。大家只做自己的份内事，关心的是几时下班、几时放假、几时领薪水，缺少那种自由发想，并且将自己的大胆提议变成现实的艺术精神。这不完全是因为员工们失去了创造精神，而是在经营层短视的经营理念下，剥夺了游戏创作者们自由创作的机会。大多数奇思妙想的创意会因为“风险太大”而被经营层枪毙，只有那些“挂上《FF》或《DQ》之名”的项目会被经营层认真考虑。而即便如此，想要像PS时代那样拿出一大笔预算开发《寄生前夜》、《异度装甲》那样的原创大作，几乎不可能获得高层批准。其结果是从Square Enix成立至今，没有任何一款原创游戏销量突破百万，超过50万的游戏也屈指可数。SE应对业界不景气的做法是不断压缩游戏开发成本，大量开发低投入、高产出的移植复刻游戏，肆意压榨经典游戏的剩余价值。这是一种饮鸩止渴的行为，虽然能暂时缓解经营危机，却严重损害长期竞争力。首先是两大品牌被过度开发，销量潜力难免下降。由于缺乏新品牌的补充，使其整体竞争力逐渐衰退。其次是因为大多数制作人员长期开发移植复刻游戏与低预算二三线游戏，以至于缺乏技术积累，原本站在业界技术力之巅的Square早已远远落后于世界先进水平。而且因为长期开发小规模的掌机游戏，SE已越来越不适应现代高清大作的大规模项目管理。

SE方面曾表示，在开发《最终幻想XIII》的过程中删除的内容太多，以至于把删掉的内容做成一款完整的游戏都绰绰有余了。于是《最终幻想XIII-2》真的像大家预想的一样出现了。这起事件有两种可能性，不管是哪种理由都不是什么好事。首先它意味着SE的游戏项目管理非常糟糕，开发人员之间沟通太少，整个集体就像一盘散沙，各做各的，以至于最后很多内容拼不起来，只能删除。其结果是开发周期与成本都创下系列新高的《最终幻想XIII》，内容并没有人们想象的那么丰富。还有一种可能性是SE故意为之，将原本的单款游戏拆分成两款游戏来卖，实现提高总销量的目的。但玩家没那么容易糊弄，《最终幻想XIII》的口碑可能是历代中最差的。

在美国《游戏开发者》杂志所做的专题报道中，SE方面罕见地对《最终幻想XIII》开发过程中所犯的重重错误做出深刻检讨。导演鸟山求说：“我们在E3 2006通过一段概念预告片公布了《最终幻想XIII》以及新水晶神话计划，当时什么都没开始制作。我认为这段预告片是我们为自己设置的目标，不管是战斗速度还是过场动画的感觉，我们以为开发团队的所有人都会从中理解应该往哪个方向制作。然而后来才知道大家都没有从中看到我们所要开发的《最终幻想XIII》是什么样子，这种缺乏共同构想的状况造成了开发过程中很多冲突的根源。”

在开发《最终幻想XIII》的同时，开发团队还要制作跨平台引擎“水晶工具”，这为游戏开发增添了难度与复杂性。当时SE的目标是将其作为今后公司的统一引擎，在其他游戏中全面使用。但是SE的技术人员缺少制作统一引擎的经验，当时总想着使该引擎也适用于正在启动的其他项目。结果太多时间被浪费于权衡不同游戏项目的需要，“水晶工具”的最终规格一直无法确定，游戏的开发进度也随之拖后。在游戏开发中途SE还成立了一个由外国玩家组成的评测组，但是他们对游戏进行试玩评测之后，《最终幻想XIII》已处于开发中后期阶段了，加上开发人员之间缺乏沟通，评测组的改进意见并未被执行。

混乱的项目管理使得系列成本最高、开发周期最长的《FFXIII》成为系列的一场灾难。不仅如此，这些年，SE的所有高清RPG似乎都是灾难。使用“虚幻引擎3”打造的《最后的神迹》还不如FromSoftware等二线厂商的RPG，tri-Ace开发《无尽的未知》、《星之海洋4》等作品的过程中，似乎也因为管理问题与SE发生冲突，多年的良好合作关系出现裂痕，之后tri-Ace的《永恒的终焉》、《边境之门》、《迷宫的彼方》等新作都不再由SE发行。至此，SE在高清时代的表现可用“完败”来形容。

《最终幻想XIII-2》是弥补《最终幻想XIII》销量不足的捞钱之作，无法改变SE在高清时代的恶劣形象。真正值得关注的是《最终幻想Versus XIII》以及未来的《王国之心III》。“水晶工具”引擎迄今并未在其他游戏中使用，利用该技术开发一个原创新作也是SE应积极推进的中期计划，关系到SE未来的可持续发展。此外，《勇者斗恶龙X》的去向也关系到日本高清市场能否真正成熟。和田洋一曾表示正在积极探讨《勇者斗恶龙X》推出Wii U版的可能性。如果该作以高清形态登陆Wii U，那么同时做一个PS3的移植版是轻而易举的事，销量应该至少也能达到200万以上。根据堀井雄二的喜好推测，《勇者斗恶龙X》如果采用高清画面，使用类似于《二之国 白色圣灰的女王》那种卡通渲染技术的可能性很高。这也是JRPG可积极尝试的方向。欧美厂商开发的《波斯王子》、《边境之地》等游戏，利用高清时代的卡通渲染技术，带来别具韵味的视觉美感，获得业界一致好评。这种技术非常适合提倡幻想色彩的JRPG。JRPG可以将剧场版动画电影大片作为目标，将其卡通渲染的游戏画面做到那样的标准，利用日本美工们的2D美术实力，为玩家创造一个美轮美奂的幻想世界。当然，《二之国》的卡通渲染水平并不算高，至少应达到《波斯王子》的水准。最近公布的《边境之地2》就以其超强的卡通渲染技术获得盛赞，类似的技术在JRPG中的应用前景令人期待。

Square Enix收购的Eidos，最近通过新《古墓丽影》、《杀出重围3》等充满革新精神的续作而获得业界喝彩，重现辉煌指日可待。如今业绩降到谷底的SE，也同样需要破釜沉舟的改革魄力，为自身的生存，乃至整个JRPG的未来而拼搏！

旧时代的遗产

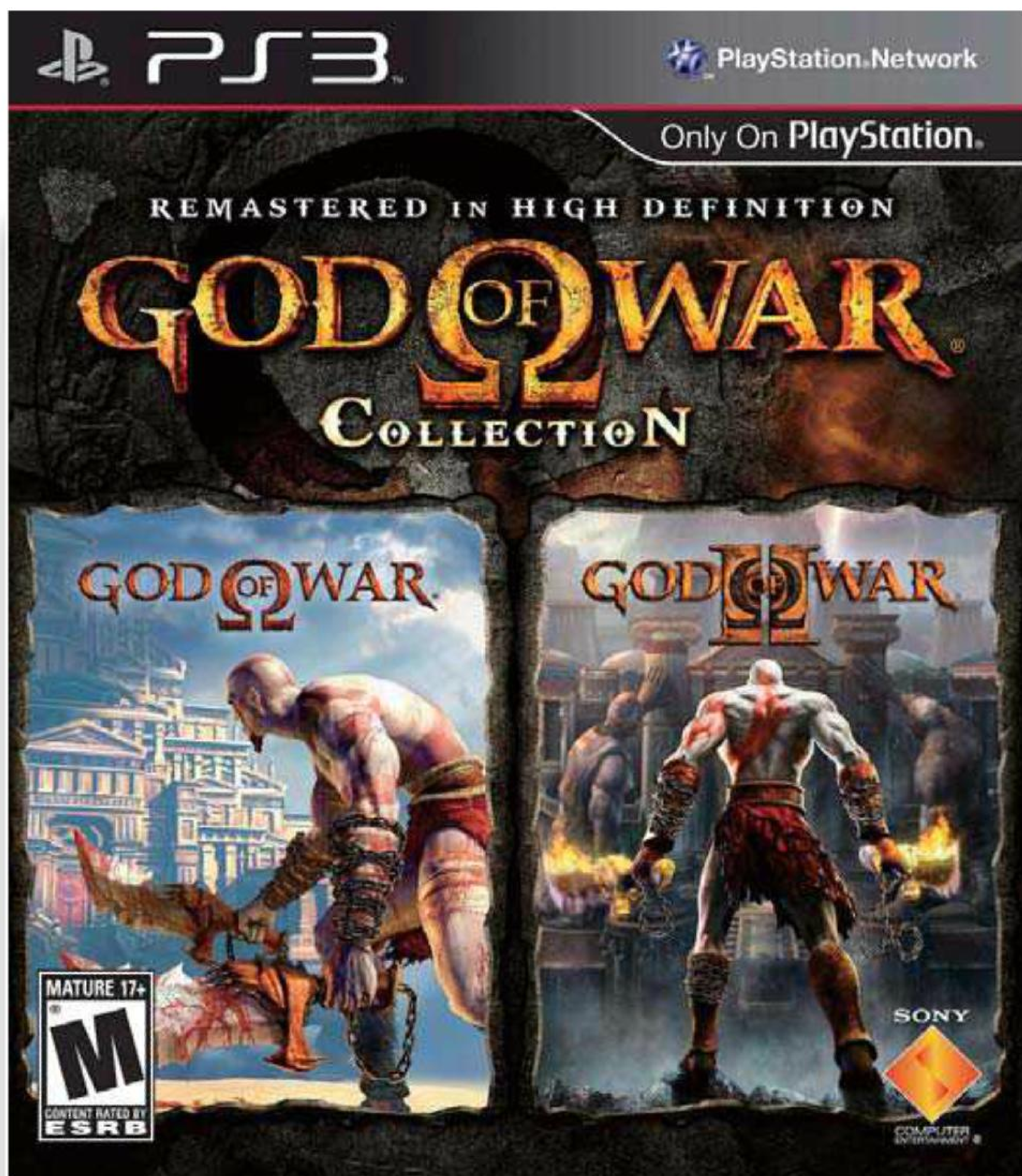
——经典游戏的高清逆袭

文 清国清城
编 星夜 美编 NINA

2010年之后，索尼带头刮起了一阵猛烈的高清化旋风，将过去的经典作品以高清的方式移植到PS3上，大多通过高清合集的方式使其更具购买价值和收藏意义。以《战神合集》为首，多款高清合集的成功带动了第三方的热情，高清浪潮开始席卷整个业界，微软也启动了《光环》等大作的高清计划。

不少玩家对这种“炒冷饭”行为十分反感，认为这是一种不思进取的堕落行为。实际上，越成功的厂商越善于利用历史遗产。任天堂每年都有经典作品的移植作，《马里奥》、《口袋妖怪》、《塞尔达传说》等游戏系列被一遍又一遍地移植。而“《勇者斗恶龙》系列”也有定期推出经典重制版的习惯，每次都有超过百万的销量，每次都能激起玩家的感动回忆。有历史遗产可以利用是一件好事，让历史以翻新的姿态重新出现在玩家面前，对于厂商与玩家都是双赢的事。我们会收藏经典电影的数字修复版，会为某张音乐专辑的第N次再版发行而兴奋，我们为何不能对经典游戏的复苏多一点包容？玩家们总是期待下一款大作的诞生，但是在期待续作的同时，我们不应将历史抛诸脑后。游戏产业在不停进化，但也不应数典忘祖。重拾旧时代的遗产，既是为新生代主机献礼，也是为了我们曾经的感动……





▲这款合集开启了PS家族的高清化之路。

PS2的遗产

在PS2时代，很多游戏开发者都有一个很大的遗憾——他们开发的大多数游戏其实只能以“缩水”的方式在PS2上运行。简单地说，在游戏制作过程中，无论是人物还是场景的建模都会制作解析度相当高的版本，但是因为机能的限制，这些画面素材只能通过大比例压缩，大幅降低解析度之后才能在PS2上顺利运行。PS2的内存只有32MB，显存只有4MB，如今回想起来真是低得不可思议，在这么一点可怜的内存里，要放入大规模的3D场景以及大量人物，每一块贴图的使用都要省之又省。所以在PS2时代，官方发布的游戏截图总是与实际游戏截图有着巨大的差异，因为官方截图是从开发机上直接截下来的，比起压缩后的最终成品，清晰度高个十几倍很正常。

在PS2时代末期，高清次世代主机开始到来。在世代相交之时，因为对机能的挖掘还不够深入，人们发现所谓的高清机确实只是清晰度比PS2时代的游戏高一些，高清主机似乎仅仅利用了容量更大的内存，并未合理应用更强的处理器性能。与此同时，PS2末期的部分大作画面简直超越同时期的高清游戏。堪称PS2时代最强画面的《战神II》在宣传阶段就放出了大量高清截图，画面精细程度确实不比同时期的高清大作差。实际上，按照SCE圣莫尼卡工作室所说，《战神II》确实是按照高清游戏的标准进行制作，最后才按照PS2的极限性能进行压缩。在游戏发售后，他们一直很遗憾，希望能让玩家看到《战神II》的真实形态，所以在开发《战神III》的过程中，产生了将《战神II》移植PS3的想法。

正如官方所述，《战神合集》才

是当年《战神》与《战神 II》的真实形态，原版反而是缩水版。因为只要将已经全部具备的素材在 PS3 的开发环境中重新整合，这种高清化版本的制作非常容易，成本极为低廉，对厂商来说几乎是无本生意。而玩家能够用一张游戏的钱玩到一个画面高清化的合集，不管是为了补完之前错过的经典，还是以高清形态重新体验当初的感动，这种合集都是不错的选择。因此《战神合集》的开发计划很快获得 SCE 的批准，移植工作交给了德州奥斯汀的 Bluepoint Games 负责。他们将游戏画面解析度提高到 720p 的同时，采用了高倍数抗锯齿功能，画面稳定在秒间 60 帧，而且总共加入了 71 个奖杯，让已经玩过原作的核心玩家们也有买一张重新挑战的欲望。

SCE 原本的目的是在《战神 III》发售之前，让没玩过原作的一些玩家补补课，便于他们了解《战神 III》的故事。对于游戏销量，SCE 并未抱太高期望。怎么也想不到的是，该作销量竟达到 225 万套，成为 PS3 最畅销的动作游戏之一，媒体与玩家一致好评。此后，SCE 委托市调公司在美日欧三地都进行了广泛的市场调查，玩家们对于将 PS2 时代名作高清化的反应非常踊跃。由此，PS2 时代名作全面高清化的计划开始启动。

PS2 经典游戏的高清化浪潮是当前业界最具争议性的话题之一，反对者认为这是一种炒冷饭骗钱的行为，而支持者认为这是让新手补课、让老玩家重温经典的好机会，况且将几款游戏高清化之后放在同一张蓝光碟里，售价还比一般游戏便宜，确实不能算“骗钱”。有需求才有市场，当前的经典游戏高清化大潮反映了人们对 PS2 时代的怀念。毕竟，PS2 是历史上软件市场规模最大的主机，总共诞生了超过 1 万款游戏，累计销量超过 15 亿套，光是百万大作就有数百款。任何经历过 PS2 时代的玩家，想必都能随口说出几款希望高清化的游戏。一方面是高清化成本低廉，另一方面是玩家确实有需求，这种你情我愿的事何乐而不为？况且，让 PS2 时代很多因为性能限制而压缩画质的游戏还原本来面目，也是一件很有意义的事。

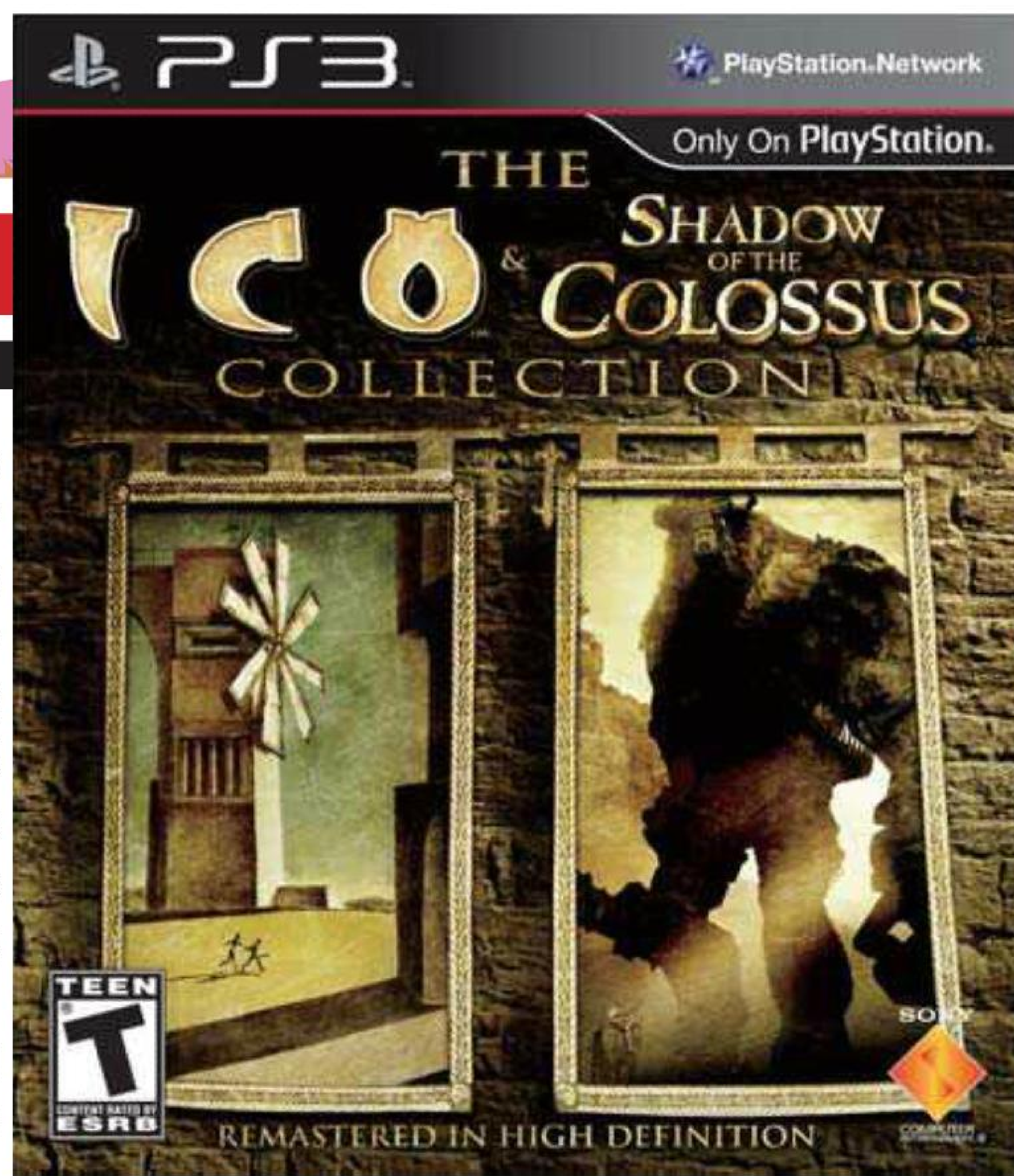
在《战神合集》之后，各第三方也对 PS2 时代大作的高清化跃跃欲试。育碧、Capcom 等反应迅速的第三方很快就准备好多个高清合集作品。在大作匮乏的淡季里，这些高清化经典之作可以成为玩家消磨时间的不错选择。此外，对于喜欢日式游戏的玩家，高清化也是回顾日式游戏最后辉煌的良机。在 PS2 时代，日本厂商仍处于较为强势的地位，在 PS2 的历史大作销量榜中，日系作品仍然占据着半壁江山。甚至可以说目前日本的大部分游戏并未超出 PS2 时代的水准，将 PS2 时代的日系大作高清化之后，就连画面也不会比当前的很多日系高清游戏差。所以 PS2 游戏的高清潮流可说是日厂们的福音，他们不需要投入多少资源就能享受 PS2 时代的遗产，弥补他们对高清主机的无奈。同时因为耗费的资源不多，因此也不会对他们正经的次世代大作开发造成影响。事实上，当前的潮流是将经典游戏高清化作为高清正统续作的预热。在续作发售之前，先推出之前作品的高清合集，引发业界的怀旧讨论，让玩家们在怀念过去的同时对续作更加期待。也有一些厂商将单款作品的高清化版本作为新作特典的赠送内容，或者以下载的方式发布。

无论如何，经典游戏的高清化是让我们怀念的历史以更完美的姿态重见天日。虽然厂商们的目的必定是利益驱使，但是这种保存历史的行为我们不应抗拒。实际上，与其他娱乐行业相比，游戏产业的炒冷饭行为要少得多。不管是经典的电影、小说还是音乐专辑，被再版发行数次甚至数十次的数不胜数。而这些娱乐产品的再版发行最多是进行数字化修复、增加幕后花絮或者多几段前言和尾声，相比之下，将多款游戏高清化之后捆绑销售的高清游戏合集真是厚道太多。

即将上市的高清合集

ICO & 汪达与巨像合集

预定发售日：2011年9月22日



适合推出高清化合集的 PS2 时代名作不一定是那些高销量的大作，在 PS2 时代，也有不少游戏因为宣传不足等原因，虽然自身质量极高，销量却不尽人意。在日本，这种游戏被称作“无印良品”。将这些游戏高清化，能使其当年并未完全发挥的销量潜力得以释放。

《ICO》和《汪达与巨像》就是 PS2 时代备受尊敬的“无印良品”，也是属于那种“名气高于销量”的游戏。当年《ICO》销量仅 70 万套，Metacritic 统计的媒体平均分却超过 90 分，被《EDGE》杂志评为“史上最佳游戏”第 13 名，在 IGN 同样的评选中名列 18。在游戏开发行业里，《ICO》受到了专业开发者们极高的推崇，在 2002 年获得 3 项“游戏开发者选择奖”，其关卡设计、画面设计与游戏创新都获得了权威认定，在 2002 年“互动成就奖”将其评为“最佳艺术设计”与“最佳角色与剧情发展”。不少游戏开发者受本作启迪而开发了众多脍炙人口的名作。

2005 年 10 月发售的《汪达与巨像》也是 PS2 后期的艺术派大作代表。超大型巨像带来的视觉冲击力堪比次世代大作，当时该作发布的截图也是张张高清，显然是以极高的美术标准制作的。制作人上田文人曾表示，应聘参与本作开发的美工有很多，但是在 500 人中只有一两人能达到他需要的标准。可惜该作发售后销量比《ICO》还底。尽管如此，整个游戏开发行业却为之喝彩，Metacritic 统计平均分达 91 分，游戏开发者选择奖为之授予 4 个大奖，包括“年度最佳游戏”、“最佳游戏设计”、“最佳角色设计”和“最佳视觉艺术”。GameSpot 认为“本作的美术表现力无论是按照怎样的标准都是无与伦比的”。实际上，当初本作最受诟病的地方是帧率不稳定，因为 PS2 的性能限制，在一些高速动作场面的丢帧非常明显。如果能将画面高清化的同时提高帧率，将会带来更完美的游戏体验。

Team ICO 的作品以其浓郁的艺术气息而获得专业人士的推崇。无奈的是，与许多艺术家一样，Team ICO 的创作速度实在太慢。从《汪达与巨像》发售至今已有 6 年，Team ICO 一无所出。最新作《最后的守护者》至今没有要完工的迹象。普通玩家们几乎已经忘记了 Team ICO 的存在。在《最后的守护者》之前，推出《ICO》和《汪达与巨像》的合集，一方面可以让没玩过原作的玩家们有机会重拾经典，一方面可以保持业界对 Team ICO 这个名字的讨论，为《最后的守护者》蓄势。在如今这个传媒发达的时代，绝大多数高分游戏都能获得高销量，良好的口碑会让更多人有尝试的欲望。《ICO & 汪达与巨像合集》与《战神合集》一样也是 Bluepoint Games 负责制作，虽然只是复刻之作，却也屡次延期，而且一直受到媒体的高度关注，尽显大作排场。本作不仅画面高清化、加入奖杯，而且支持 3D 电视，其中《ICO》的高清版还有双人模式。上田文人表示，当初这两款游戏开发时，都在关卡设计中处处考虑了景深感，两款游戏的大场景和独特氛围都非常适合通过 3D 画面提高玩家的融入感，因此决定在高清合集中加入 3D 模式。这款支持 3D、1080p 全高清画面、7.1 环绕立体声的合集，售价仅 40 美元。

潜龙谍影 高清合集

预定发售日：2011年11月



今年E3展，Konami没有给我们带来任何惊喜，小岛秀夫在展会之前透露某重要作品的展出计划被取消，一年多的成果付诸东流。目前使用小岛组FOX引擎开发的游戏到底是什么还无法确定，而《潜龙谍影 崛起》显然是遇上了重大的制作难题，恐怕还要等待很漫长的时间才能与玩家见面。惟一能让《MGS》饭们消磨一下时间的就只有《潜龙谍影 高清合集》了。

当年《潜龙谍影2》被视为最能代表PS2性能的大作，画面水准确实达到了同时期的巅峰级别。后来推出的PC版，画面解析度进一步提高。而《潜龙谍影3》实现了在PS2上罕见的复杂丛林场景，抛开解析度不谈，其画面细节程度确实能让很多高清世代的游戏汗颜。由于《潜龙谍影》新作迟迟无法露面，为玩家推出一个高清合集确实很有必要。《潜龙谍影 高清合集》由高清复刻专业户Bluepoint制作，采用1080p全高清画面，收录的三款游戏全部锁定60fps的帧率。小岛组方面表示，本作在使用原作素材之外，也有不少内容是重新制作的，将会有全新的游戏感觉。PSP版《潜龙谍影 和平行者》的高清移植版将会对操作进行修改，充分利用双摇杆和振动功能。此外本作也将采用家用机与掌机版的高度互动功能，《和平行者》的存档可以在PS3和PSP版之间互相沿用，而《潜龙谍影2》和《潜龙谍影3》可以传输到PSV上游玩。另外，Konami还会推出一个PS3独占的“终极高清收藏版”，其中包含了《潜龙谍影4》，以及《潜龙谍影》一代的下载码。游戏采用豪华金属包装，定价70英镑，限量发行4000套。

对于这款高清合集，玩家最遗憾的应该是缺了《潜龙谍影》一代的高清版。其实当时Konami曾委托加拿大硅骑士工作室为NGC开发了一代的重制版——《潜龙谍影 孪蛇》，从技术上来说，将该作高清化，实现系列的完整高清合集应该不难。不过因为当时负责开发的是硅骑士，而且出资的很可能是任天堂，版权的限制使得PS3玩家们无法体验该作的高清形态。

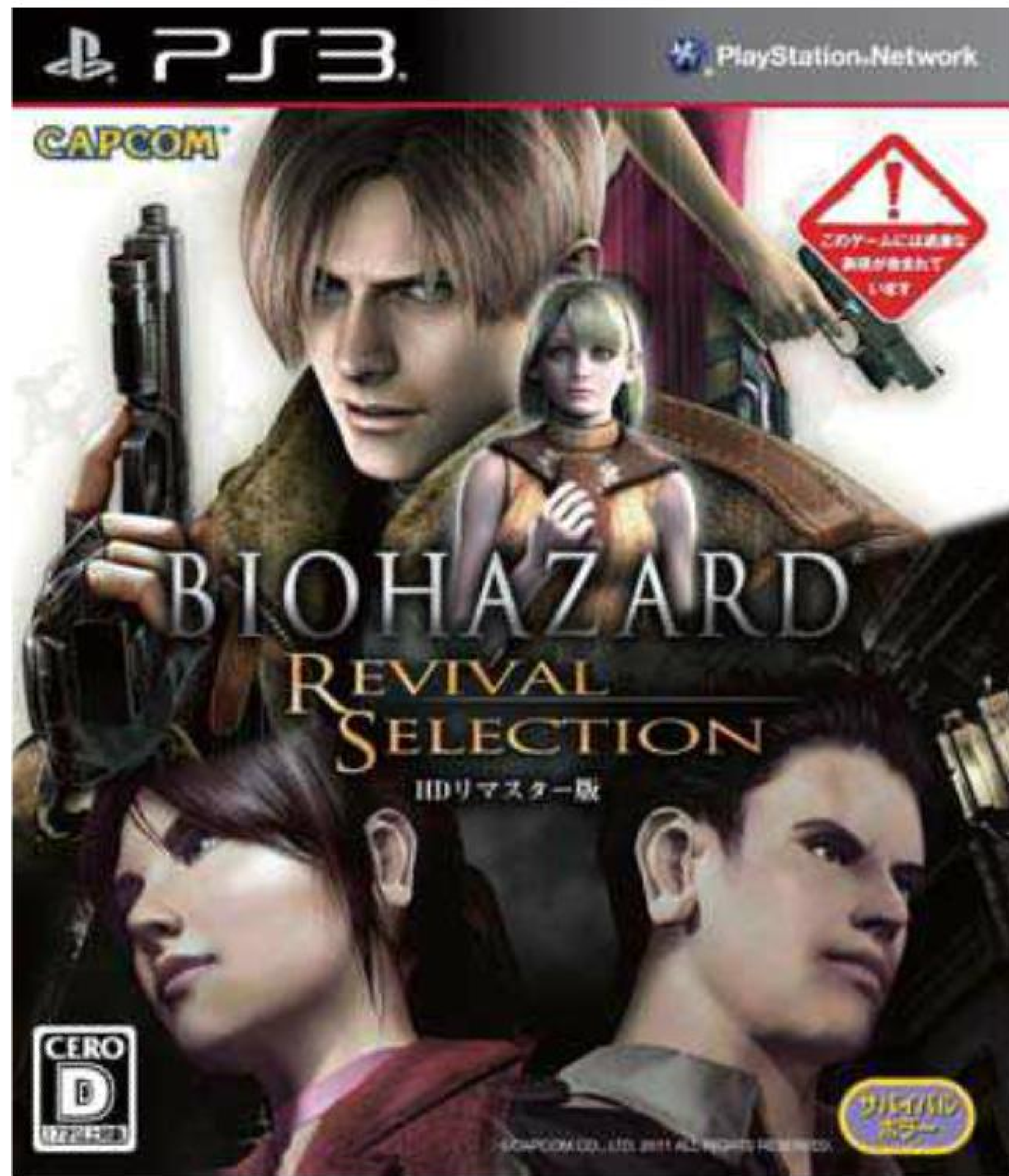
生化危机 重生精选

预定发售日：2011年9月8日

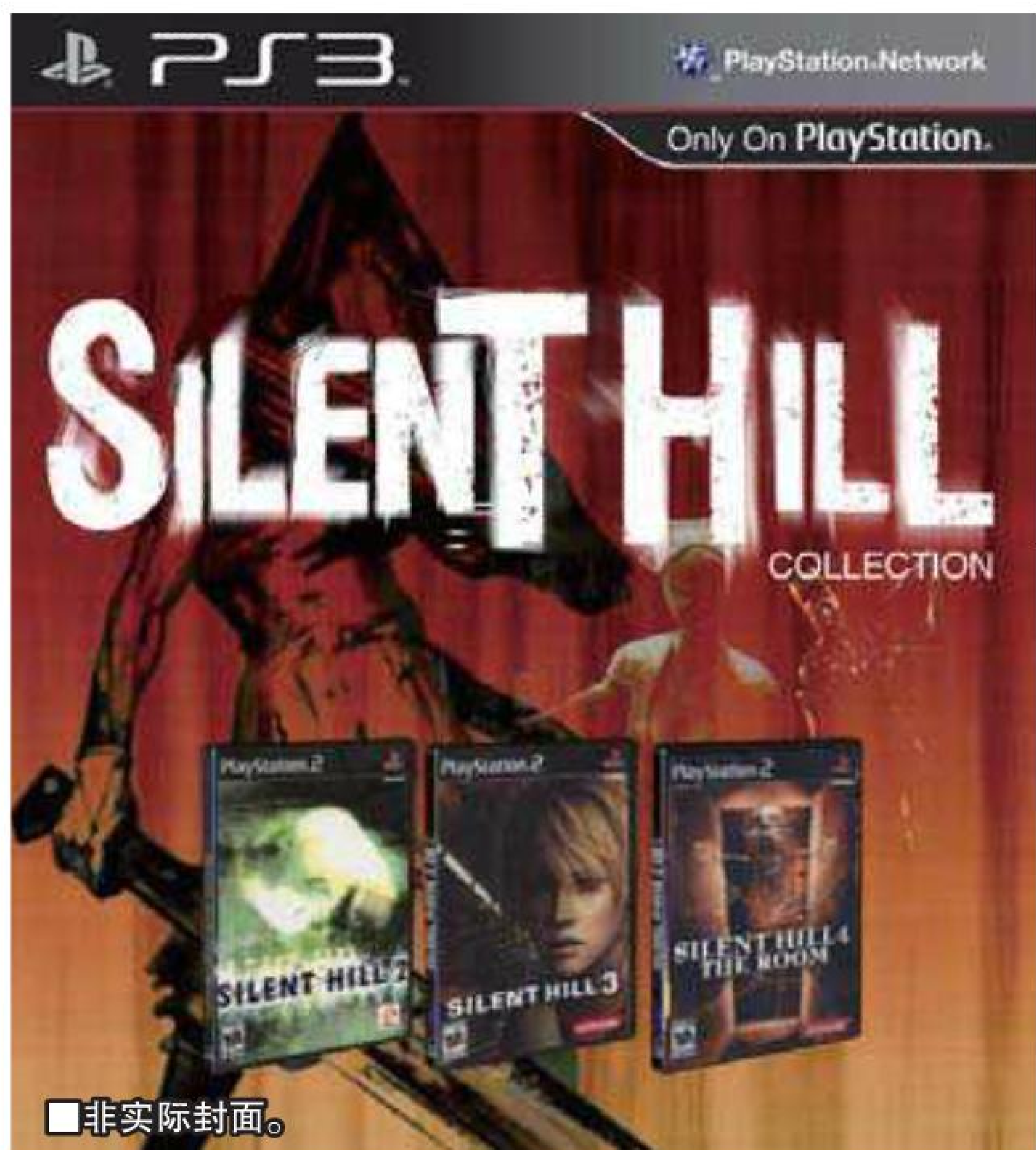
受任天堂独占合同约束的不止是《潜龙谍影 孪蛇》。在NGC时代，任天堂还出资获得了不少第三方大作，其中最让PS2玩家遗憾的可能就是Capcom的《生化危机0》和《生化危机》一代重制版。虽然原定NGC独占的《生化危机4》后来还是推出了PS2版，但《生化危机0》和《生化危机》重制版一直是PS2《生化》迷们的心头痛。Capcom公布的《生化危机 重生精选》中，这两款游戏仍然缺席，实在是令人遗憾。

《生化危机4》已经被移植N次，不管它有多经典，该玩的玩家应该也都玩过了，而且在这次的高清版中，并没有添加什么新内容，也难怪玩家们大骂Capcom骗钱。其实Capcom还不如将当年被中途放弃的《生化危机3.5》稍加改造之后作为附加内容收录其中。大家都知道，当年在《生化危机4》变成动作射击游戏之前，曾经历过两个形态，一个是与三代之前的形式相同，一个介于三代与四代之间。这两个版本都是在完成度相当高的时候被三上真司推翻重来，相信所有《生化》迷都很有兴趣体验一下这两个未完成版。

至于本作中收录的《生化危机 代号 维罗尼卡》，也明显缺乏诚意。当年该作毕竟是为DC开发的，年份较早、规格较低，原始素材没那么高清，Capcom并未进行重制，所以本作收录的高清版并非真正的高清，只能说是“模拟高清”。Capcom的移植诚意确实值得怀疑。



寂静岭 高清合集



■非实际封面。

预定发售日：2011年9月/10月

在E3 2011，与《潜龙谍影 高清合集》同时公布的还有《寂静岭 高清合集》。《寂静岭2》是这个恐怖生存游戏系列最辉煌之时，当时由于《生化危机》的缺席，《寂静岭2》成为恐怖生存游戏玩家的首选。该作本身在剧情、画面、音乐等方面也确实表现出色，无论在口碑还是销量上都是系列的顶点。奇怪的是，《寂静岭 高清合集》并未收录PS2时代的全部《寂静岭》，而是仅仅收录了二三两作。理论上说，本作应该是秋季的《寂静岭 暴雨》的预热，虽然从近年来该系列的表现来看，我们不能对它的销量抱什么指望。不过在这个肾上腺素压倒一切恐惧的年代，我们在射击游戏里头脑发热地厮杀之余，确实需要一些真正的恐怖游戏来调节调节。

铁拳 混合版

预定发售日：2011年11月

与其他高清合集相比，《铁拳 混合版》有些特别。理论上说，本作的主体应该是3DCG电影《铁拳 血之复仇3D》，因为本作所收录的3个作品中，只有这一个是完整的新作，其他两个分别是《铁拳TT》高清版以及《铁拳TT2序章》。120%的移植度是众所周知的Namco优良传统，如果你是冲着《铁拳TT》的高清版而来，那么一个续作的体验版外加一部CG电影作为赠品也

确实是够厚道的了；而如果你是为了《铁拳 血之复仇 3D》而掏腰包，那么短短一两个小时的电影结束后，你还能在游戏上消遣无数个小时。NBGI 毕竟是一家拥有丰富动画影视资源的公司，对这种“影碟 + 游戏”的方式屡试不爽。

超强的开场与结局动画曾是“《铁拳》系列”的重要卖点之一，《铁拳 血之复仇 3D》让喜欢这些动画的玩家们看个痛快。而《铁拳 TT》作为当年 PS2 首发当月发售的游戏，也是最早突破百万销量的 PS2 游戏之一。本作开创的组对战方式、超豪华的 40 人阵容以及充满趣味的“铁拳保龄球”成为当时玩家们津津乐道的话题，不过因为推出的时间较早，很多 PS2 玩家可能都错过了这个经典之作。在《铁拳 TT2》到来之前，让玩家再重温这款经典，确实令人感动。虽然《铁拳 6》的画面令人失望，但《铁拳 TT》高清版在高清化游戏中算是相当不错，官方发布的 1080p 游戏截图质量上乘。而且本作将会是 PS3 独占作品，从 PS 时代走过来的《铁拳》迷们不容错过！

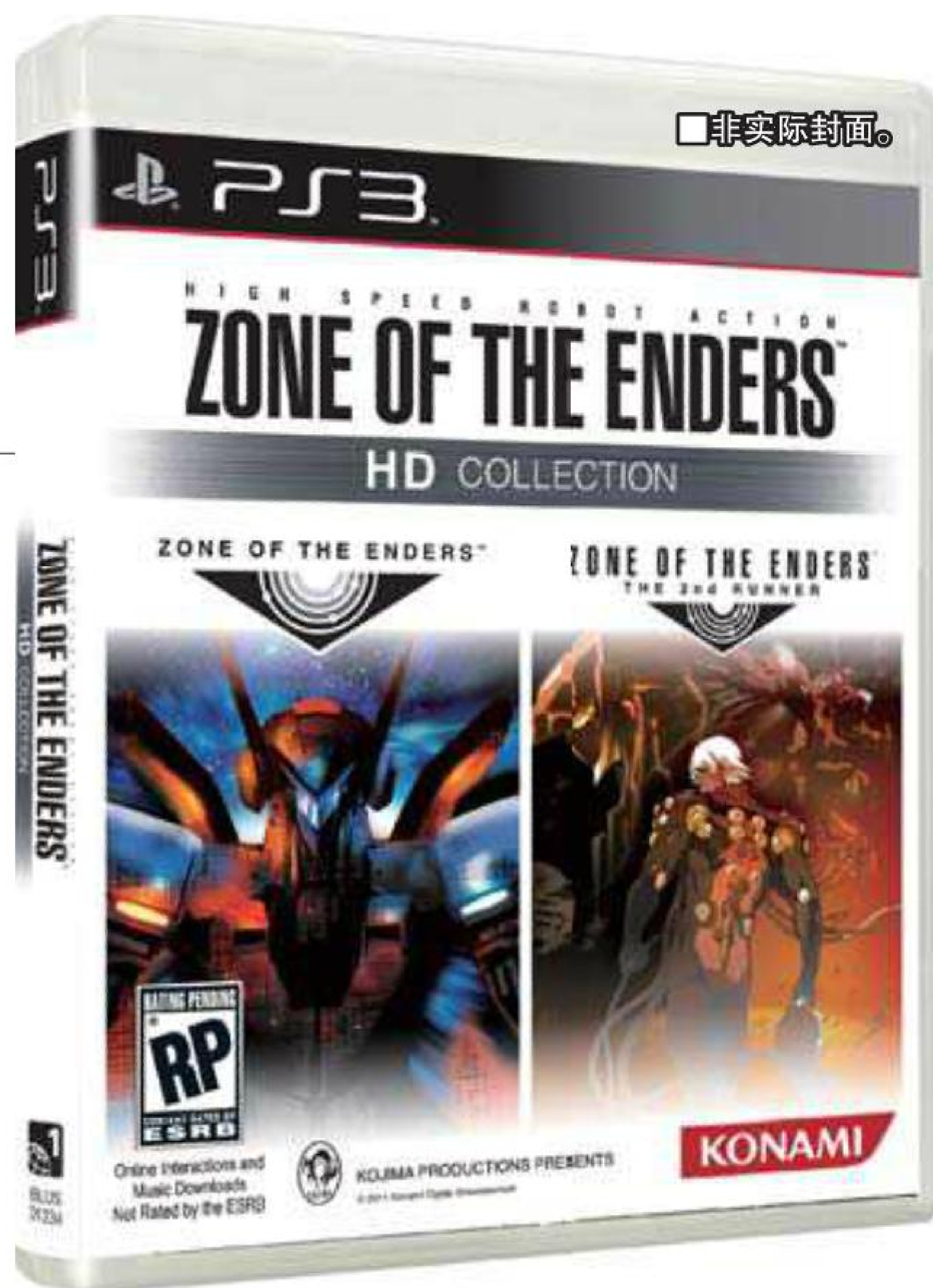


分裂细胞三部曲

预定发售日：2011年9月23日

在 PS2 时代，绝大多数第三方都是围绕 PS2 开发游戏，PS2 的独占大作数不胜数，而 NGC 和 Xbox 的第三方独占游戏少得可怜。不过 Xbox 凭借其较高的性能，获得了欧美的一些独占大作，“《分裂细胞》系列”就是其中最具标志性的作品。虽然该系列在 Xbox 的独占期限结束后，陆陆续续推出了 PS2 移植版，但是因为机能限制，PS2 版显得比较鸡肋，而且当时多数亚洲 PS2 玩家对美式游戏比较难以接受，多数玩家都错过了这个经典的特工类游戏系列。

《分裂细胞三部曲》给 PS 系玩家们一个体验昔日经典的机会，这款合集以当年 PC 版特效全开的最高画质为基础进行移植，不仅画面全部高清化、加入奖杯，而且支持 3D 模式。当时“《分裂细胞》系列”的画面细节与光影效果本来就十分出众，高清化之后画面几乎与 PS3 早期游戏相当。《潜龙谍影 5》与《分裂细胞 6》距离我们至少还有两三年的时间，在这个特工类游戏的真空期里，我们不妨好好回味这个标志着育碧重要转型的三部曲。



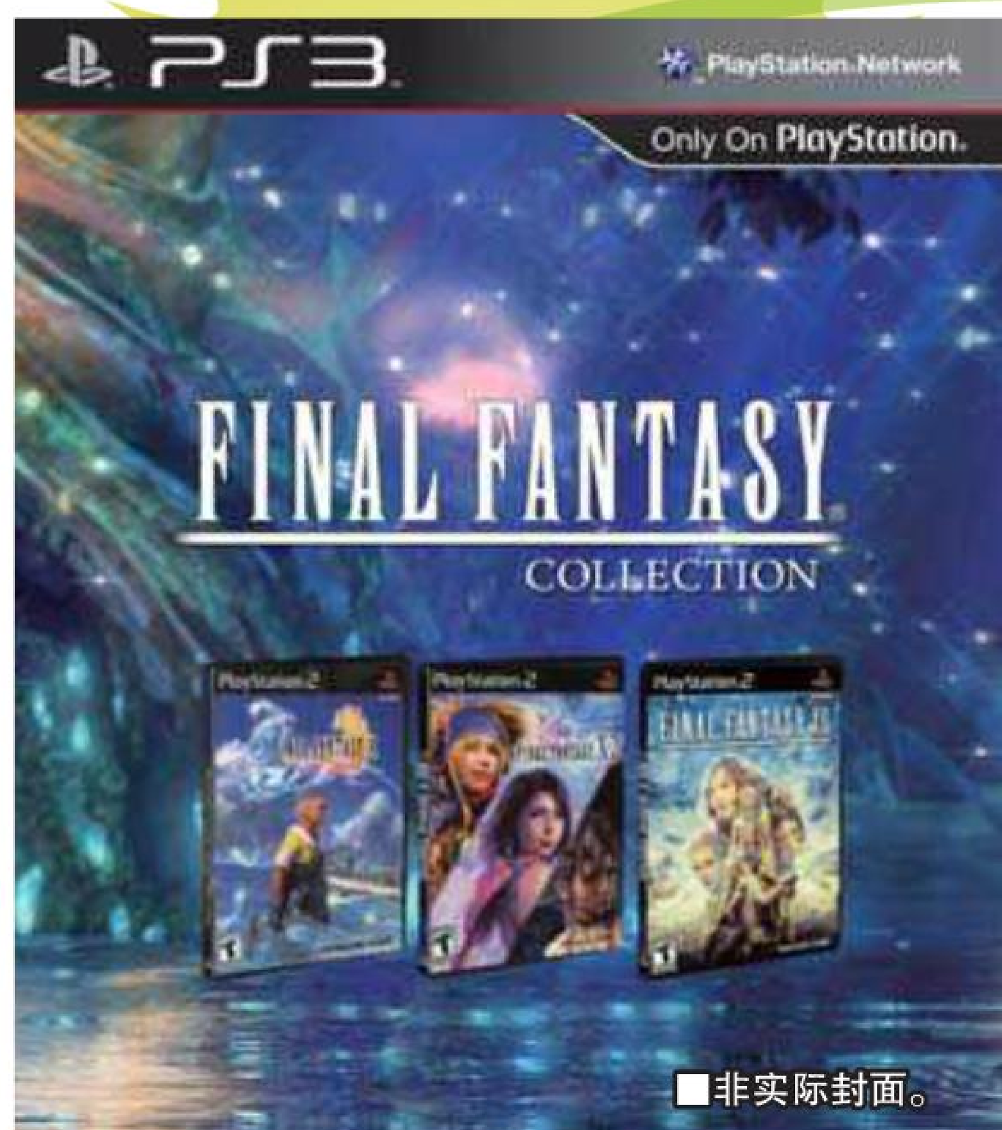
■非实际封面。

终极地带 高清合集

预定发售日：2012年

“推出《终极地带》续作”是众多《ZOE》迷们不知疲倦呼吁多年的愿望，可惜因为前两作的销量都不怎么高，高清主机上出现《终极地带 3》的可能性不大。最近虽然出现了新作迹象，但是对应平台可能却是 3DS。不过我们至少还有机会欣赏到前两作那绚烂的战斗在高清屏幕上绽放。与《潜龙谍影》和《寂静岭》高清合集同时公布的《终极地带 高清合集》，将以 1080p 的全高清画面与玩家见面，而且本作的 2D 素材全部重新制作，完全发挥高解析度的画面优势。与 Konami 的另外两个高清合集一样，本作对应 PS3 与 PSV 之间的游戏转移功能，也就是说玩家可以在 PSV 上玩到高清的《终极地带》。Konami 制作这样一款游戏的目标很明显——它的销量将决定是否会有《终极地带》的正式高清续作！

PS2高清化候补名作大调查



■非实际封面。

《最终幻想》系列

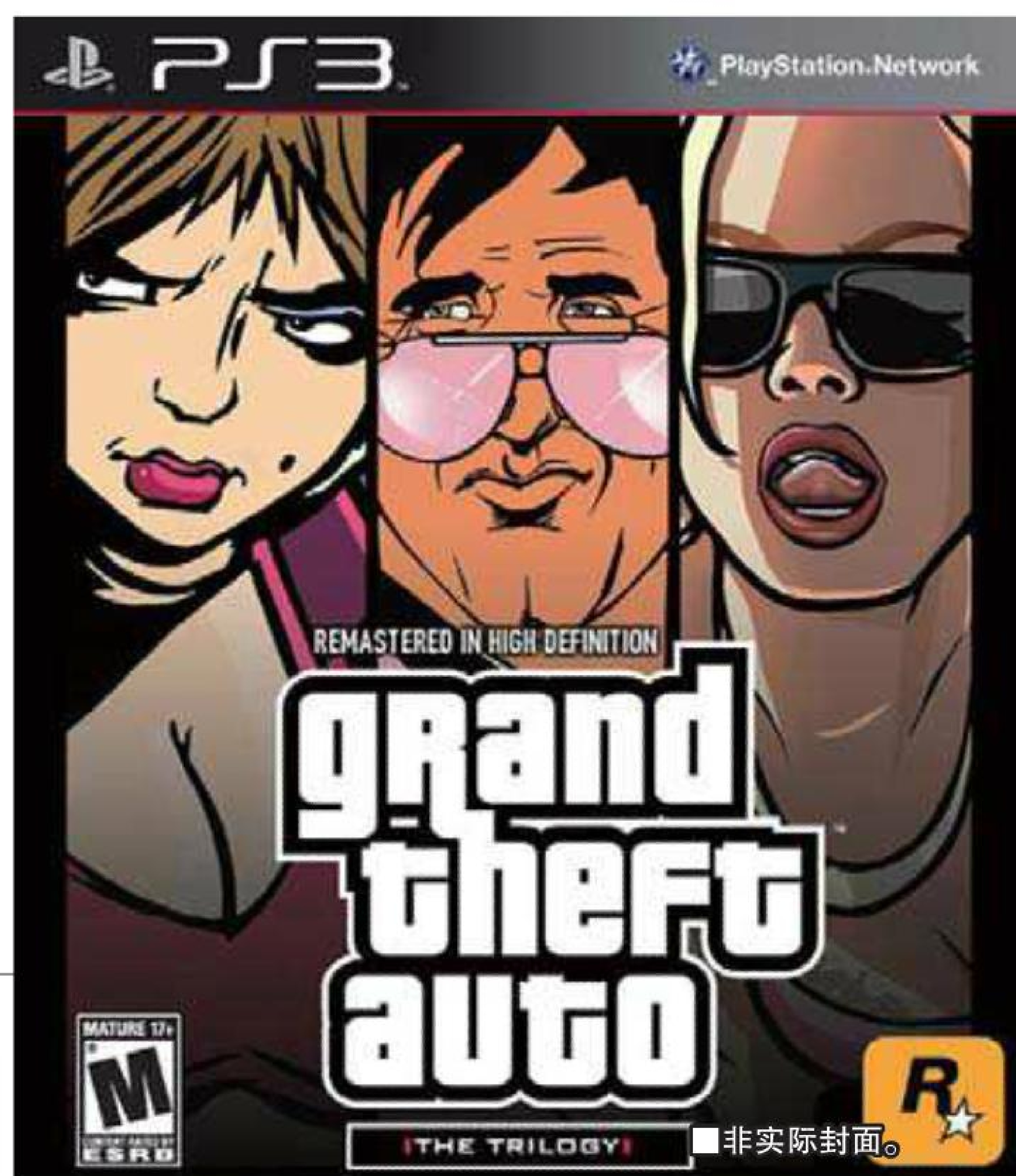
去年 11 月，英国 CVG 网站报道，某索尼内部人士说：“《波斯王子》、《汪达与巨像》、《ICO》只不过是开始，粉丝们要是看到 Konami 的《潜龙谍影》系列和 Square Enix 的《最终幻想》，他们一定会非常高兴的。”现在《潜龙谍影》的高清合集已经成为现实，《最终幻想》的高清化看来可能性越来越高。今年 6 月，系列制作人北濑佳范表示 SE“正在认真考虑”PS2 时代《最终幻想》的高清化，至于是否会推出，还要看玩家们的呼声够不够强烈。

《最终幻想 X》、《最终幻想 X-2》、《最终幻想 XII》都是大容量、长流程的大作，将 CG 动画和实际游戏画面全部高清化之后，一款游戏就有可能塞满一张蓝光碟，而且《FF》的售价向来昂贵，想和其他高清游戏一样一张碟装两三款游戏不大可能。不过就算是分成三款单独的游戏推出，相信还是有许多玩家买账的，尤其是那些对《最终幻想 XIII》失望的系列玩家们，如今正是对过去的《FF》倍感怀念之时，热衷于炒冷饭的 SE 岂会错过如此商机？

《GTA》系列

PS2 时代最畅销的游戏系列当属《GTA》，要利用 PS2 时代的遗产，将 PS2 时代的大作高清化，如果没有"《GTA》系列"，未免太令人遗憾。《GTAIII》、《GTA 罪恶都市》、《GTA 圣安德里亚斯》这三款游戏的 PS2 版销量都超过千万，它们被统称为"《GTAIII》三部曲"，将这三部曲高清化之后以合集形式推出，作为对《GTAV》的预热，不仅很有商业潜力，也很有纪念意义——要知道今年 10 月就是《GTAIII》诞生 10 周年。

是否会有这样一款游戏推出，Rockstar 目前并未表态。由于 Rockstar 正忙着开发《GTAV》和《Agent》，就算会有高清版《GTAIII》三部曲，也不可能是 Rockstar 亲自操刀。比较令人担忧的是，当年《GTAIII》三部曲因为要在 PS2 的内存限制下做出巨大的开放场景，所以不管是人物还是场景的建模都非常简单，比起同时期的其他大作，画面显得简陋许多，如果仅用原素材进行高清化，画面可能会非常令人失望。而如果像《光环》十周年高清纪念版那样用新引擎进行重制，成本会极为高昂。当然，以《GTAIII》三部曲的号召力，就算成本高点儿，也必定是有利可图的，几百万的销量问题不大。



■非实际封面。



■非实际封面。

《王国之心》系列

据野村哲也所说，《王国之心 III》目前仍未开始制作，大概要完成《最终幻想 Versus XIII》之后才轮到《王国之心 III》。鉴于《最终幻想 Versus XIII》至少要 2012 年末才会上市，我们最好还是忘掉《王国之心 III》这个名字，还不如指望 SE 给我们带来一个《王国之心 I+II》合集。在请愿网站 petitiononline 上已有一千多人发起《王国之心》PS3 版高清合集的请愿。而系列制作人野村哲也在今年 8 月初表示，为了庆祝系列诞生 10 周年，他希望推出该系列的"高清技术测试版"——不断搞出各种奇怪的新名词是野村哲也的老毛病，他所谓的"技术测试版"莫非就是"I+II"的高清合集？野村哲也表示，推出这样一个作品的目标是让更多新玩家加入《王国之心》的世界，那么以高清合集的方式，让新玩家了解系列的故事当然是很有必要的。

勇者斗恶龙VIII

在新主机上，用新引擎重制过去的作品，是"《勇者斗恶龙》系列"的老传统，《DQVII》之前的作品都被重制多次，而《DQVII》和《DQVIII》被重制应该只是时间问题。几乎可以断定，在《DQX》之前，SE 将会按照传统先推出几款《DQ》重制作品，或者是在《DQX》之后，用《DQX》的引擎重制过去的经典之作。鉴于 1 ~ 6 代被重制的次数太多，现在应该要轮到《DQVII》或《DQVIII》了。其中《DQVII》原作的素材太简陋，重制就相当于开发一款新作，相比之下，将《DQVIII》进行高清化会容易许多，还能为经济紧张的 SE 马上贡献百万以上的销量，又可促进 PS3 日式 RPG 市场的活跃，真是一举多得。



▶网上出现的《DQVIII》1080p截图，画面相当精美。

《杰克与达斯特》系列

进入 PS3 时代后，顽皮狗工作室全力制作"《未知海域》系列"，《杰克与达斯特》被荒废已久。与之齐名的"《瑞奇与叮当》系列"在 PS3 上推出了多部作品，就连《狡狐大冒险》都将有新作推出，《杰克与达斯特》依旧与 PS3 无缘。去年初，顽皮狗总裁 Evan Wells 曾表示如果 PS3 没有《杰克与达斯特》将会"令人羞愧"。但是顽皮狗确实抽不出人手制作《杰克与达斯特》新作，那么由其他工作室代劳做一个《杰克与达斯特 高清合集》如何？可以增加 3D 模式、对应 Move 操作，相信在吸引系列粉丝的同时，也能获得一些低龄新玩家的支持。



■非实际封面。

《瑞奇与叮当》系列

《杰克与达斯特》、《瑞奇与叮当》和《狡狐大冒险》是 PS2 时代的三大标志性平台动作游戏系列，《狡狐大冒险》的高清合集推出后，玩家们都期待着《杰克与达斯特》和《瑞奇与叮当》也高清化。早在去年 9 月，Insomniac 已经表态"100% 支持《瑞奇与叮当 高清合集》"。今年春季，英国《官方 PS 杂志》的传闻版块中报道《瑞奇与叮当 高清合集》已经在开发中。



■非实际封面。

《鬼泣》系列

10年前，《鬼泣》的发售使动作游戏发生了翻天覆地的变化，提倡"酷"、"快感"与"速度"的硬派动作游戏新流派由此诞生。《鬼泣》启迪了《忍者龙剑传》、《战神》、《神曲 地狱篇》等众多动作游戏，这种动作流派在高清时代更加熠熠生辉。有报道称，为了庆祝系列诞生10周年，Capcom将推出《鬼泣 高清合集》，收录PS2上的3作。今年6月，一家西班牙零售商在其网络商城放出了《鬼泣 高清合集》的预订信息，其中写明游戏的发售时间将会是今年11月。





非实际封面。

《鬼武者》系列

比起《鬼泣》，当年率先突破百万销量的《鬼武者》处境尴尬。当年《鬼武者》使用静态CG作为背景，虽然保证了场景的精美度，但是在镜头方面处处受限，游戏节奏也比较慢，不大适合讲究高速、大冲击力的动作游戏新时代。虽然从《鬼武者3》开始改为全3D，但是无法改变其动作快感不足的缺陷。如今随着系列制作人稻船敬二的离去，推出续作的可能性更加渺茫。不过还是有很多玩家对CG动画华丽、场景精美、氛围出众的"《鬼武者》系列"念念不忘。今年2月，《街霸IV》制作人小野义德说："感觉现在是时候让《鬼武者》系列复活了。"他表示有意为《鬼武者》开发续作，加入多人模式。在开发新作之前，Capcom可能会先用高清合集测试一下市场反应。今年5月，Gematsu网站表示，根据他们从Capcom内部获得的消息，Capcom将会公布两个高清合集，一个是《鬼泣》，还有一个暂无法透露，该站推测是《鬼武者》。其实，《鬼武者》一二两作那种CG背景的高清化非常罕见，如果对场景重新进行精细化绘制，配合高清电视的成像效果，也许会得到意想不到的惊喜。

《传说》系列

根据目前的玩家反响（连续多期在《FAMI通》新作期待榜中位列第一），《无尽传说》有望成为近年来最畅销的《传说》新作，NBGI让《传说》全面回归PS3是势在必行。将PS2时代的《传说》高清化大有可为。将Wii版《圣恩传说》高清化在PS3上推出后，销量高达37万套。PS2时代还有多款值得高清化的人气之作，比如最畅销、人气最高的《宿命传说2》，以及《重生传说》、《深渊传说》、《神话传说》等。今年中，NBGI的吉积信表示："我们正在考虑将过去的作品高清化，目前正在研究《神话传说》、《宿命传说》和《永恒传说》进行移植的可能性。"





《如龙》系列

一门心思支持PS3的"《如龙》系列"销量总是保持在50万套以上，以高清时代的标准来说，这个销售数字并不高，不过好在名越稔洋率领的团队开发效率高，成功控制了游戏的制作成本，使其在这样的销量下能实现足够的利润。不过开发高清游戏是一分钱一分货，开发成本不算高的"《如龙》系列"画面也不算好，甚至只能说是PS2时代作品的高清化。如果将PS2的两个《如龙》高清化，画面可能并不比PS3时代的《如龙》差多少。而从销量和口碑来说，还是PS2的两款《如龙》更经典。对于那些从PS3时代才开始接触该系列的玩家，这两作确实不容错过。世嘉在PS2时代里值得高清化的游戏不多，如果世嘉要加入高清大潮，"《如龙》系列"与《Shinobi忍》/《Kunoichi忍》应该是首选。

《异度传说》系列

由于 Monolith 被任天堂收购，RPG 史上的奇葩——“《异度》系列”至今没有高清化的机会。为 Wii 开发的《异度之刃》备受欧美玩家欢迎，不少玩家玩过之后更产生“希望有高清版”的愿望。PS2 时代的《异度传说》三部曲是一个很适合以高清合集方式推出的经典 RPG 系列，虽然目前来看可能性不大，不过要是《传说》高清合集顺利推出并且大热销，或许接下来能轮到《异度传说》三部曲。



PSP高清再造计划



2011 年 5 月，“PSP Remaster”计划的公布在业界再次引发争论。对 PS2 的高清大潮本就看不惯的一些玩家大骂索尼“骗钱到底”。而实际上，该计划至少在日本范围内将会有很大的积极影响。

根据索尼制定的“PSP Remaster”作品标准，PSP 游戏在高清化的同时，需要针对 DualShock3 手柄进行操作方面的改造，并且需要增加 PS3 的独占内容，还要支持 3D 画面，PSP 与 PS3 版之间应当共享存档数据，在家中用 PS3 游玩后，可方便地将 PS3 版存档数据传输到 PSP 上，外出时在 PSP 上延续 PS3 版的进度。此外还要支持 ad hoc party 功能，实现 PSP 版和 PS3 版之间的跨平台网络连接。索尼这么做的目的，不止是利用日本丰富的 PSP 游戏阵容为 PS3 带来更多游戏，同时也是要营造掌机与家用机之间无缝对接的游戏环境。让玩家随时随地都能玩上 PlayStation 的游戏，是索尼一直以来的梦想，今后的 PSV 将更注重与 PS3 之间的无缝对接，掌机版与家用机版游戏的完美互动，让玩家随时获得最优质的游戏体验，并且实现掌机与家用机的互相推动。如今 iPhone 为代表的智能手机用数不清的休闲游戏对掌机市场造成强烈冲击，通过家用机与掌机的联动，很多玩家因为热爱家用机上的某些大作，在外出时还想玩到相同品质的同一款游戏，就可以通过 PS3/PSV 的联动来实现，这才是智能手机无法替代的游戏体验。而 PSP Remaster 计划从某种意义上说，相当于 PS3/PSV 深度联动的过渡。

另一方面，目前在日本 PSP 的游戏阵容还是远远强于 PS3，将 PSP 游戏高清化，可以为 PS3 提供现成的众多日系大作，弥补 PS3 日系大作仍然不足的局面。最重要的是，《怪物猎人》这个怪物级游戏将会以 PSP Remaster 计划核心大作的身分登陆 PS3，必将大大提高 PS3 的销量，甚至可能在 PS3 上也引发狩猎狂潮。

网络游戏是高清主机的重要组成部分，欧美大作如今都已无法离开网络模式，网络功能也为厂商带来了额外的盈利渠道，并提高玩家的忠诚度。但是日本家用机玩家至今仍不大愿意接受网络游戏，其实也不一定是日本人对网络多人游戏天生抵触，只是目前流行网络对战的 FPS、体育等游戏类型在日本并不强势。《怪物猎人 携带版》的流行证明日本人同样追求与人同乐的游戏类型，将《怪物猎人》作为提高 PS3 网络游戏活跃度的法宝必定能收到成效。而且 ad hoc party 功能可通过 PSP 的联机热带动 PS3 玩家联网的动力，《怪物猎人 携带版 3rd 高清版》的玩家们可以上网寻找正在联机的 PSP 狩友们，在高清屏幕上重现联机狩猎的乐趣。此外，虽然 PSP 游戏的画面不如 PS2，但是从《怪物猎人 携带版 3rd 高清版》的效果来看，PSP 游戏高清化的画面相当了得，至少从画面来说，本作明显高于 Wii 的《怪物猎人 3》。其实因为 PSP 的内存更小，抗锯齿等功能更弱，因此开发商制作 PSP 游戏时，进行了更大比例的画面压缩，特别是在贴图、画面锯齿等方面缺陷明显。而高清化版本与原版相比的画面进化程度因此显得更为突出。此外，索尼还为第三方提供了“PSP 引擎”，让他们方便地将 PSP 游戏进行高清化移植到 PS3 上。这是 PSP Remaster 游戏的基础引擎，除了画面高清化之外，也便于开发者进行操作修改、添加 3D 模式。

PSP Remaster 也为一些因缺少右摇杆、屏幕较小等问题而无法将魅力完全发挥的 PSP 游戏提供了挣脱束缚、尽显风采的机会。前些年，日本开发商们不是不想为 PS3 开发游戏，只是因为装机量、成本等因素，只能将他们的游戏创意转到 PSP 上，PSP Remaster 让第三方将那些适合高清化的游戏搬到 PS3 上，弥补前几年在高清主机上失落的时光。此外，PSP 有许多中小学生用户，而这正是目前 PS3 最亟待开发的市场。通过 PSP Remaster，将中小学生们喜欢的 PSP 游戏带到 PS3 上，可为 PS3 带来不少中小学玩家。目前 PSP 仍可说是日本最流行的主机，让 PSP 帮 PS3 这个兄弟一把，也是理所当然。

PSP Remaster作品展望

战神 起源合集

首批 PSP Remaster 作品都是画面最强、达到 PSP 机能极限的游戏，在《怪物猎人 携带版 3rd 高清版》发售后，代表 PSP 极限性能的《战神 奥林匹斯之链》和《战神 斯巴达之魂》将以合集形式于 2011 年 9 月 13 日发售，这是在北美发行的首款 PSP Remaster 作品。

在欧美，因为 PSP 人气低迷，软件销量在两三年前就跌到冰点，在 PSP 上推出的不少大作因而被埋没。也有不少核心玩家是嫌掌机的影音冲击力不足，因此对掌机的传统大作提不起兴趣。《战神 起源合集》让那些错过原作的玩家体验这两款 PSP 的最强动作游戏，毕竟《奥林匹斯之链》和《斯巴达之魂》都是系列的重要剧情补充。本作不仅画面解析度达到 720p、采用全屏抗锯齿、锁定 60fps、对应 DualShock3 振动功能、加入奖杯，而且还是“《战神》系列”首次对应 3D 立体画面。鉴于此前《战神合集》的出色表现，《战神 起源合集》相信也不会令人失望。



GTA合集

2005年Rockstar在PSP上推出了《GTA 自由城故事》，销量超过660万套，这个记录至今连《MHP3》都无法打破。后来Rockstar又推出《GTA 罪都故事》，可惜销量大跌，传说中的《圣安德里亚斯故事》也就没了下文。《自由城故事》和《罪都故事》后来都推出了PS2版，销量分别达到338万和170万套。如果以PS2版为基础进行高清化，以合集方式推出，销量必然不低。其实索尼要说服欧美第三方加盟PSP Remaster计划，就必定要先搞定Rockstar，将这两款欧美最畅销的PSP游戏高清化，其意义与日本的《MHP3》相同。



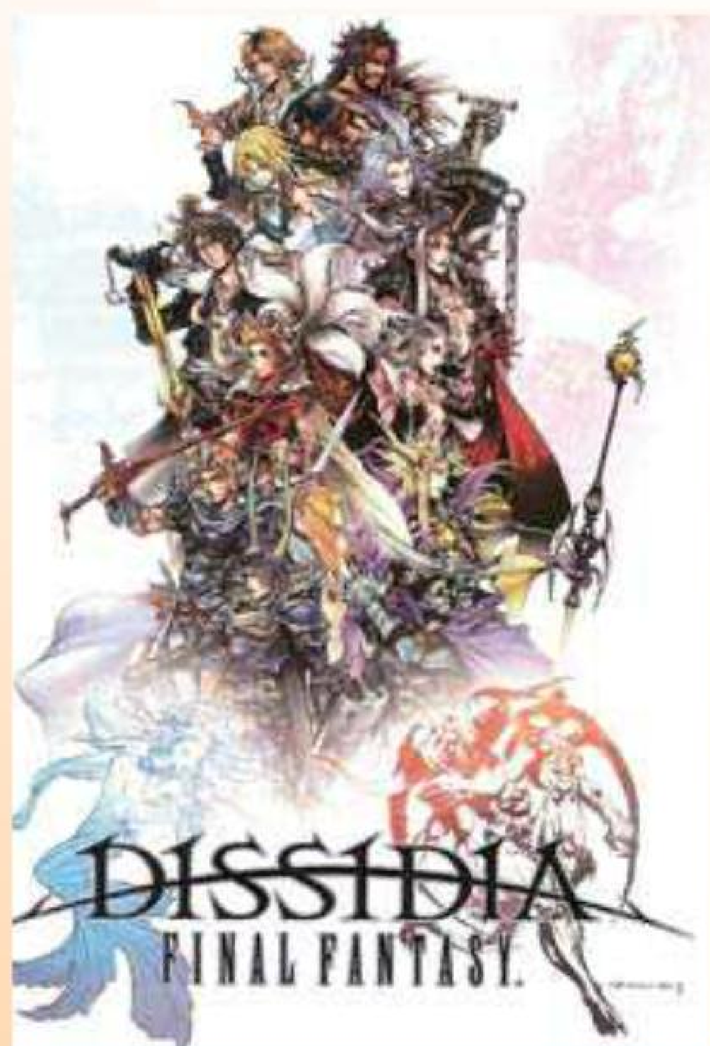
危机之源 最终幻想VII

根据日刊的调查，在《MHP3》高清化之后，日本玩家们最期待的PSP Remaster游戏非《危机之源 最终幻想VII》莫属。280万套的销量是"《FF》系列"在掌机上前所未有的佳绩，但是因为PSP在欧美的恶劣处境，该作在欧美的销量潜力并未完全发挥。本作采用动作RPG系统，拥有日式RPG中罕见的爽快战斗，而且《最终幻想VII》在欧美粉丝众多，如果将本作高清化之后在PS3上推出，在欧美大热卖是毫无疑问的事。况且，本作也很适合进行高清化，其中收录的CG动画是使用当年CG动画版《最终幻想VII 再临之子》的素材制作的，原本就是由高清压缩而来，无需重新制作，场景与人物建模也都有高质量的原素材。

当年SE对本作的宣传口号是"揭开《FFVII》最大的秘密"，游戏中确实从不同角度讲述了《FFVII》的几个重要事件，解开了许多谜团。明年1月就是《最终幻想VII》诞生15周年纪念，以高清版《危机之源 最终幻想VII》作为庆祝是再合适不过的了。



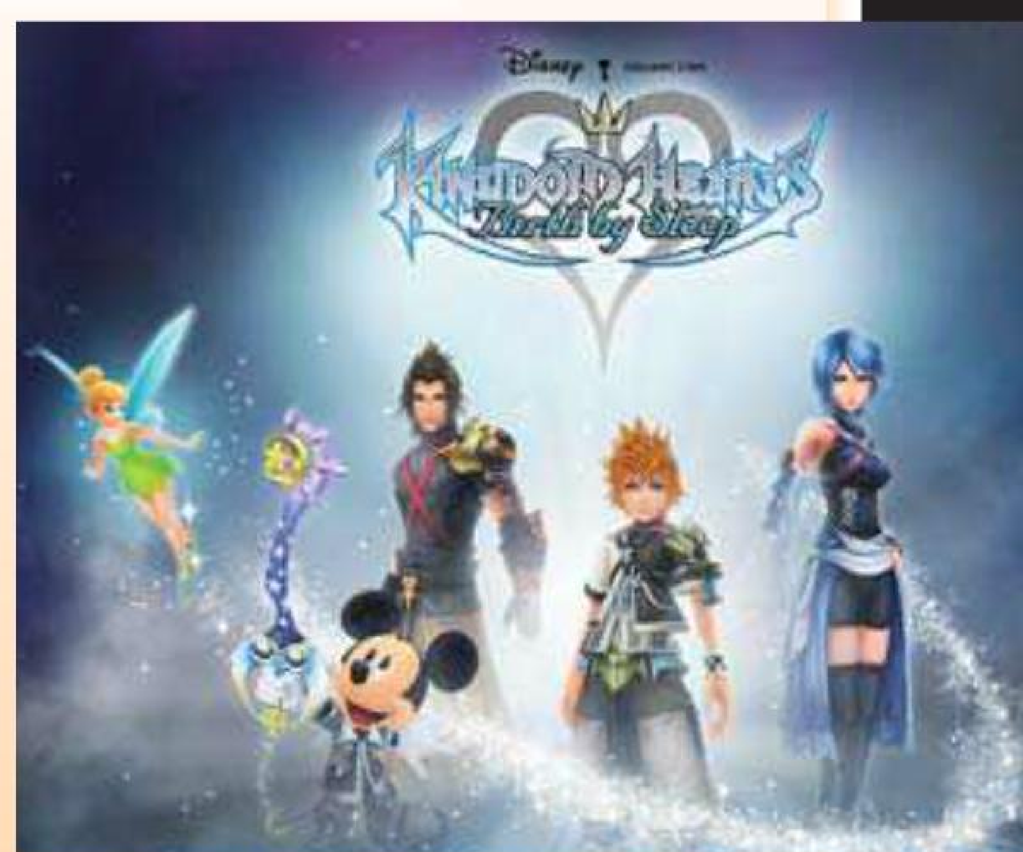
异说 最终幻想合集



今年6月，《FF》制作人北濑佳范与导演鸟山求表示他们正在考虑将《异说 最终幻想》和《危机之源 最终幻想VII》加入到PSP Remaster计划，不过并未作出最后决定。《异说 最终幻想》和《异说012 最终幻想》销量分别达到200万和65万，如果以PSP Remaster合集的方式推出，添加在线对战系统，应该会很有市场。而且为此类游戏添加新内容也很容易，如果在2012年推出，可以加入《最终幻想Versus XIII》、《最终幻想XIII-2》和《最终幻想 零式》的新角色。

王国之心 梦中诞生

在日刊的PSP Remaster期待作品调查中，《王国之心 梦中诞生》的呼声仅次于《危机之源 最终幻想VII》，毕竟这是一款全球销量高达171万套的大作，也有系列玩家不容错过的重要剧情。如果担心单款游戏的高清化卖点不足，SE可以考虑在明年系列诞生十周年之时，将本作与PS2的《王国之心》、《王国之心II》一起高清化之后，以"十周年高清纪念合集"的形式推出。



梦幻之星 携带版合集

《梦幻之星 携带版》是2008年最让世嘉惊喜的游戏之一，销量超过70万套，是世嘉近年来难得一见的高销量。更难得的是续作也保持了基本相当的销量，《MHP》之后狩猎型游戏的玩家数量果然是非常可观，而且忠诚度也高。既然《MHP3》已经Remaster，如果销量理想，《梦幻之星 携带版》的高清合集可能会随之登场。



战场的女武神 II+III

在《梦幻之星 携带版》之外，最值得世嘉进行高清化的当属《战场的女武神II》和《战场女武神III》。当年世嘉投入超过10亿日元预算开发了PS3独占游戏《战场的女武神》，可惜在日本是一个叫好不叫座的游戏。之后世嘉决定开发续作时，只能将平台改为PSP。但出人意料的是，在PSP版《战场的女武神II》开发中途，从美国传来了捷报——由于玩家之间的口耳相传，美国的《战场的女武神》销量不断提高，最终全球突破百万套。而《战场的女武神II》虽然成本比前作低许多，但是售价也较低，而且销量只有40万，这主要是因为美版销量仅8万套，比PS3的前作少了57万，归根到底还是因为PSP游戏在美国根本打不开销路。玩家们一直在呼吁世嘉推出PS3版，可惜《战场的女武神III》仍是PSP版。凭借一代建立的良好口碑，将二三两作以高清合集的方式推出，不仅能弥补PS3玩家们的遗憾，销量超过PSP原版也不无可能。近日《战场的女武神》日文官方博客表示，在本届TGS召开之前，将会公布系列的最新作品消息，也许就是二三两作的高清合集。



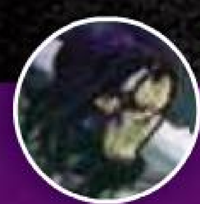
文 清国清城 美编 一刀

自混沌初开，天地间的神魔之战从未止歇。天国与地狱之间为了天下霸业而发动了无数次的战争，在这样的混沌中，一支新的力量正在崛起，他们要维护正义，维持秩序，他们被称作“天启四骑士”。他们是秩序的象征，他们强大，却也并非战无不胜。在力量的疯狂争夺中，天国的一位大天使发动了天启末日之战。人类在这场战争中几乎灭绝，而天启四骑士中的战神被陷害为大屠杀的罪魁祸首。据亘古的乾坤之法则，战神要受到惩罚。

只有一人敢于挑战这盲目的审判。只有一位天启骑士愿意以自己的生命为赌注拯救他的兄弟。他是修正天国军团之恶行的惟一希望。他的名字叫——死神！

DARKSIDERS® II

暗黑血统II	THQ	动作
PS3 Darksiders II		美版
预定2012年	游戏人数未定	售价未定
对应机种为PS3及X360		推荐玩家年龄：17岁以上



Vigil 四骑士

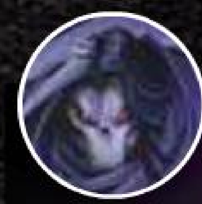
Vigil Games 刚成立时，整个公司只有 4 个怀揣梦想的年轻人。三位联合创始人 David Adams、Marvin Donal 和 Ryan Stefanelli 在游戏业界的经验丰富，但这并不足以赢得发行商的信赖。为了让 Vigil 这个名字更加响亮，他们找了一位漫坛名人加盟——他就是 Joe Madureira。过去十多年来，他创作了《Uncanny X-Men》、《Battle Chasers》等大人气漫画作品，有着 20 年的从业经验。在他加盟后，四位“骑士”从头开始，他们开发了自己的软件工具，将公司规模扩大到 70 人。

从成立初期，Vigil 就希望创作以《启示录》中所描绘的天启四骑士为主题的游戏，让玩家体验末日史诗之战。于是就有了《暗黑血统》。他们将自己喜欢的几个游戏系列特征融入其中，比如强调战斗快感的《鬼泣》，以及强调解谜探索乐趣的《塞尔达传说》。可惜和他们有共同想法的发行商不多，四处碰壁之后，他们身心俱疲地几乎错过了与 THQ 的 E3 说明会。好在他们没有放弃这个机会，最终 THQ 决定冒险一试，为这家年轻的开发商提供了开发资金。2010 年《暗黑血统》发售，赢得了业界的强烈好评。

如今《暗黑血统》已成为 THQ 为数不多的核心向大作品牌之一，Vigil 为续作倾注了他们的全部心血，希望走向动作游戏之巅。《暗黑血统 II》将带给玩家一个更宏伟的史诗，全新的主角会将该作带往崭新的方向。

■《暗黑血统 II》的内容非常丰富，Vigil 表示，本作的第一个大地区就拥有与前作整个游戏相当的关卡数量。

■收集到的战利品会改变死神的外表，并增加新武器与能力。



拯救人类的死神

《暗黑血统》原作讲述了天启四骑士中战神的故事，虽然他最后证明了自己的清白，在他的冒险背后，还有许许多多的事情发生。前作的最后给玩家留下了一个巨大的悬念，但本作并不延续前作的故事，而是从另一位天启骑士的角度讲述在同一时期发生的故事。Vigil希望借此让玩家对整个系列的故事背景有更深刻的了解，知道他们如何卷入无尽的冲突之中，以及他们的终极目标。

本作从战神被判为灭绝人类的罪魁祸首开始。地下世界对此无比愤慨，死神更是怒不可遏。在四骑士中，战神最受尊敬。死神深知战神永远循规蹈矩，绝不可能做出那种天地不容的事，于是他决定自己去找出真相。

由于战神的罪名是毁灭了人类，死神以为只要将人类死而复生，也许就能帮战神免罪。然而要将整个物种复活谈何容易？为此，死神必须与地下世界一个最神秘的族群打交道，他们是不受乾坤法则约束的神秘存在，在他们看来，生命是像金钱一样可以交易的物品。



深渊世界

《暗黑血统》的游戏世界相当庞大，它的基本设定是来自犹太教和基督教的神话背景，以天国与地狱之战为故事的切入点。不过在此之外，也融入了希腊神话乃至《星球大战》之类科幻作品的一些元素。在《暗黑血统》的世界观里，地下世界只不过是人们死后要去的场所，它有一个叫做“深渊”的巨大领域。这个世界里有非常多样化的场景，从荒芜的沙漠废墟，到茂密的森林，很多区域与地面世界似乎并没有太大的不同。David Adams说：“那里有天国与地狱统治的世界，还有类似于封建社会的世界，此外还有旧世界——那里仍然处于混沌状态，他们的时代已成过去，所以他们的世界正在朽烂。”

《暗黑血统II》将带玩家探索这些神秘的地下世界。Vigil在前作中就希望加入大量幻想元素，本作的地下世界设定让他们的奇幻想象力能无拘无束地自由发挥。“深渊”的场景构造比前作的地面世界开放得多。在前作中，很多地区就相当于四周被围起来的房间，虽然也有一些大型屋外场景，不过都被分为不同的区域，用门和走廊连接。本作将使用崭新的场景结构。

Vigil将本作的深渊与《刺客信条 兄弟会》中的罗马作对比。广阔的场景外围有朝各个方向延伸的山脉，玩家可以自由探索深渊。玩家可以利用死神的马“绝望”和地下的“蛇洞”（相当于捷径）穿行于各个地区。



■“深渊”是一个巨大的领域，由数百个世界构成。图中是漂浮于虚空中的永恒王座号飞船。



神马“绝望”？

没有马怎么能叫天启骑士？死神的坐骑“绝望”在本作中的作用比前作战神的坐骑还要大，很多关卡实际上是针对绝望的特点而设计的。

相比之下，前作中在很多时候其实马的作用并不大。由于本作的世界非常庞大，所以经常要骑乘绝望，而且在游戏的初期就可以获得。

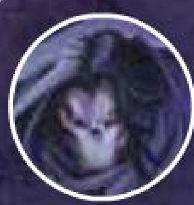


黑暗冒险

前作的游戏世界规模很大，不过存在大片空旷地区的情况，实际内容并不是那么丰富。Vigil表示，在本作的各个地区将会有更多的NPC，每个大地区的NPC数量都比前作所有NPC还多。通过这些NPC能够获得一些分支任务，而且任务种类多样，并非只是杀戮。

David Admas表示，在很多游戏中，所谓分支任务只不过是去已经到过的地方杀人或寻找物品。而本作的一些分支任务会开启新的区域，有着自己的主题与谜题设置。





永恒王座

天启四骑士来自一个被叫做“尼非订”(Nephilim,意为“堕落者”)的种族，他们是该族最后的仅存者。在本作的游戏过程中，Vigil将会深入讲述“尼非订”族的故事背景。在死神为兄弟名誉而战的过程中，也将面对自己过去的罪恶。据本作创意总监Joe Madureira介绍：“死神其实与其种族的灭亡有关，当他有机会拯救全人类的同时，也将有机会挽回自己曾犯下的罪孽，转而拯救尼非订族。”

在游戏过程中，死神将饱受过去所犯罪孽的折磨。首先他要寻找“万骨之王”——他是所有死者亡魂的看守者，住在一艘巨大的“永恒王座”号飞空艇中。这艘飞空艇由上古神木与人骨建造而成，其船头像一个巨大的骷髅头，由两条飞空巨蛇以铁链拖动腾空，漂浮在地下世界的虚空之中。这艘飞艇将会是本作的大本营之一，其内部就像一座小镇，可以与NPC们对话，购买物品，获取信息。在深渊世界里至少会有4个这样的大本营。



■与战神相比，死神的动作要敏捷得多。他无法阻挡，但可以躲避敌人的每一次攻击。

当死神走向永恒王座号的王座室时，被万骨之王的大臣拦住了。

“我看到你了，死神骑士。”大臣说。

“我要见万骨之王，”死神用沙哑而毫无感情的语气说。

经过一番交谈之后，死神得知万骨之王正忙着整理末日之战中惨死的人类亡魂，没空理会造成此次大灾难的元凶兄弟。想见万骨之王，死神得自己想办法。



▲死神拯救人类过程中，需要得到许多危险人物的帮助，比如万骨之王。

“我们这儿有个地方叫做鬼门竞技场，”大臣说。“人类在这里有一个起死回生的最后机会，也可以得到其他恩惠，比如和我的大王见面。要到那个竞技场里打败最强斗士，把他的头带回来。这样可能还有机会见到我的主上。”

“竞技场在哪儿？”死神问。

“别着急，”大臣笑道。这时船体靠近了一个巨大的码头，随即产生强烈的颠簸。天花板上的尘土纷纷洒落。大臣说：“我们已经到了。”

与前作的迷宫一样，《暗黑血统 II》的地下世界分为多个不同主题的地区。鬼门竞技场是多条地下洞穴的交汇处，中部位置是一个哥特式的竞技场。死神要找齐三个失踪的角，拼在一起才能召唤竞技场的最强斗士。在寻找第一个角的过程中，进入了一个用累累白骨堆积成墙的房间。突然墙壁开始晃动，一群骷髅战士从缺口处爬了出来。于是死神从身后抽出了两把大镰刀。

本作的导演Marvin Donald表示，Vigil的开发人员觉得前作战神的武器不够酷，所以设计了一种能根据攻击的情况而变化形态的武器，使死神的战斗能力更全面。死神的动作比战神更敏捷，不过他无法像战神那样抵挡，只能躲避敌人的攻击。而灵活的身手实际上使其没有什么抵挡的必要。他可以将敌人打到空中，然后将两把镰刀拼成一把双面大刀，将敌人切碎。

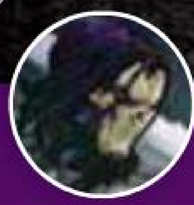


乌鸦盛宴

死神杀敌方式多样。在某个片段中，他被敌人围到角落，于是他身子向后一倾，放出“乌鸦盛宴”魔法，数十只乌鸦从烟雾中幻化而出，狂暴地围攻敌人。乌鸦本身会给敌人造成一定损伤，更实用的是能将画面中所有敌人暂时锁定，死神借机将敌人全部消灭。他拿出大锤子，把剩下的敌人打得像骰子般在地上翻滚，两三下就把敌人全灭了。死神看着空旷的房间，被打倒的敌人留下了星星点点的战利品在地上闪闪发光。

指路乌鸦

这只叼着眼珠的乌鸦一直跟随着死神，为玩家指明场景中的可疑物体以及实用道具。它的作用就像前作的Watcher，不过从不说话。



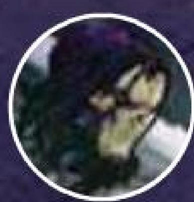
打造你的死神

收集战利品在本作中非常重要。玩家可以培养出自己的战神。玩家有12个空格可以装备不同的盔甲、道具和副武器。不同的盔甲装备会改变死神的外表，同时减轻不同类型的伤害（比如不受电击伤害），也有些盔甲会提升死神在某些方面的战斗力。也有战利品可提升死神的能力与属性值。比如某种挂饰可为死神提高20%的HP上限，还有某种手套可使“乌鸦盛宴”技能的乌鸦数量增加。玩家可以将死神朝着自己喜欢的方向培养。喜欢重型武器，可以寻找提升大锤战斗力的战利品。你也可以购买物品提升战神的魔法能力。

本作还引入了全新的升级系统与技能树。随着玩家的升级，将会获得技能点数，用于获得新能力，至于希望开启哪些新能力，完全取决于玩家。到游戏最后，两个不同的玩家可能会培养出截然不同的两位死神。



►爆气后化身为无敌死神形态。



幽灵爪

《暗黑血统Ⅱ》并非天启骑士版的《战神》，游戏中也有大量《波斯王子》的要素，在死神的战斗途中，将会有许多需要灵巧躲避的陷阱。本作的平台动作部分与前作截然不同。除了自己的身手敏捷外，死神的装备也会在遭遇各种陷阱时发挥很大的作用。“幽灵爪”是早期会得到的一种道具，就像许多动作游戏和冒险游戏中的绳勾类道具一样，是跳跃与飞檐走壁的好帮手。

平台动作部分可以很好地调节本作的游戏节奏，有时候是狂热的战斗，有时候要不断在场景中奔跑跳跃，躲避充满冲击力的重重危机，有时候是像《塞尔达》一样解谜，有时候又像 RPG 一样到处找人说话。

当死神到达了鬼门竞技场的深处，出现了一群巨大的圣甲虫，一番厮杀后找到最后一个角。然后他返回竞技场中部，一阵妖风吹过，最强斗士出现在眼前。



■死神可以随时在镰刀和巨锤间切换使用。

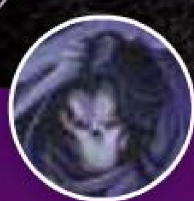
■本作的敌人种类众多，这个圣甲虫连小 BOSS 都算不上。



无敌死神

长着巨大骷髅头的巨蛇从地底冒了出来，接着将周围的骷髅组合成一体——原来这只骷髅蛇竟然就是最强斗士的椎骨，将周围的骷髅拼合之后就变成了斗士状的巨人。乌云密布的虚空中，一缕诡异的光射向竞技场。死神躲避着对方的攻击，瞅准时机，将幽灵爪抛向其骷髅头，迅速缩短了二者之间的距离。在战斗中，幽灵爪也是非常实用的工具，可以将小一点的敌人抓到面前痛扁，或者缩短与巨怪之间的距离。

对着最强斗士的眼睛一顿猛击之后，蛇状的脊骨又遁入地底，从死神的背后冒了出来。要消灭这只巨怪，死神需要用到必杀技。在战斗中多多使用连续技，会积蓄混沌槽，积蓄到一定程度，死神就会在一定时间内变成无敌死神状态。一阵强击之后将最强斗士肢解，头骨裂成碎片。



动作新流派

对于前作，也有不少人批判 Vigil 缺乏自己的个性，在吸收《塞尔达传说》、《战神》等游戏特点的同时，缺少自己的独特亮点。不过 Vigil 表示，他们一直都在努力开发具有自己独特风格的游戏。本作的战利品组合、升级方式、疯狂的动作解谜以及战斗风格，都是自成一派。如果说前作只是 Vigil 对自我风格的摸索，那么在本作中，Vigil 创造的全新动作游戏流派将以成熟姿态与玩家见面。Vigil 将为你带来动作游戏的魔幻史诗！



▶死神的两把镰刀可以组合成这样的螺旋桨式大刀。

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

BORDERLANDS 2

边境之地2		2K Games	主视角射击
PS3	Borderlands 2		美版
	预定2011年11月15日发售	1～4人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

在《边境之地》的最后，潘多拉的世界发生了巨变。阿特拉斯公司的统治被推翻，四名赏金猎人在寻宝的过程中发现了一个神秘的外星种族，但是却空手而归。5年后，一名新人物出现，人们叫他“帅哥杰克”（Handsome Jack），他创建了Hyperion公司，成为潘多拉的新独裁者。于是一群拯救星球的新赏金猎人随之出现……

重返潘多拉

帅哥杰克的崛起

在《边境之地2》一开始，帅哥杰克已聚敛了惊人的财富与权力。与很多空虚的独裁者一样，杰克也有许多娱乐怪癖。他喜欢在自己建造的竞技场里，看着斗士们互殴至死。玩家扮演的主角原本只是处于底层的斗士，因为战斗能力强，逐渐成为竞技场里令人敬畏的战神。而这群战无不胜的斗士渐渐令杰克感到恐惧。于是在总决赛的最后，他露出了自己的真面目，不仅拒绝给他们奖赏，而且把它们留在冰天雪地的苔原地等死。

这时一个神秘的声音响起——潘多拉星球神秘的“守护天使”告诉你一定要杀了帅哥杰克，拯救无辜的平民，阻止Hyperion对星球残酷的工业化改造。这群斗士们不管帅哥杰克有什么不可告人的险恶阴谋，他们的动机是将他的财富夺为己有。

虽然这次你会有更多的疯狂新武器，要推翻独裁者的统治可没有冲进土匪窝里见人就杀那么容易。要取得成功，首先要获得前作中那四名赏金猎人的帮助。在这样一颗令人绝望的星球上，5年的时间是很漫长的，那四名赏金猎人如今已分散于世界各地。你的当务之急是先找到他们。



NPC们的故事

Gearbox 游戏导演 Paul Hellquist 表示，剧情是前作中最为人诟病的地方，游戏开发完成后再回顾整个项目，他们知道在情节方面原本可以做得更好。所以本作从一开始就将剧情放在十分重要的位置。

前作中的 4 名主角几乎没有背景故事，仅仅是通过相貌来决定他们的个性，就像早年的街机游戏一样。续作中引入了一些新主角，而前作的主角们变成了提供支援的 NPC，他们的背景故事也会在本作中得到一定程度的补完。Hellquist 说："我们希望玩家知道赏金猎人们过去是谁，现在如何，我们希望玩家的角色就是玩家，而不是告诉他们'你是山姆·费舍尔'或者'你是士官长'。你要在游戏过程中创造自己的《边境之地》。当我们创造了新的角色，我们意识到现在可以讲述那些赏金猎人的故事了。"





本作在任务的方式与角色互动方面也有很大的变化。前作的 NPC 们不怎么健谈，主要是作为任务的提供者。而在本作中，NPC 们给人以有血有肉的感觉。他们会在自己居住的地方行动，做自己的事，对你的行为做出反应。Gearbox 演示了前作的军火贩子 Marcus，这回他不再是躲在柜台后面，而是在店外溜达，时而调一调收音机，时而玩一会儿飞镖（用军刀当飞镖）。当玩家开始玩射飞盘的练习游戏时，Marcus 踱着步子走了过来，嘲笑着你的枪法。这些动作细节都表明本作中的 NPC 们不再是一维的简单角色。

那些提供任务的 NPC 们也有了更多台词，Gearbox 表示，他们的目标是讲述更丰富的故事，同时又无需求助于过场动画，剧情就在玩家的游戏过程中自然而然地展开。而对于那些懒得看台词，只想在任务中杀个痛快，将目标尽快完成的玩家，也仍然可以将本作当成一个畅快淋漓的动作游戏。Hellquist 说："我们不想故事成为绊脚石，把你绑在某个地方，强迫你听一大堆话……"

月亮之上

一个有着无穷财富与权力的男人，如何表现自己的高高在上？在月球上建造一个供应基地也许是个好主意。

本作美术总监 Jeramy Cooke 说："在潘多拉，月亮是一直挂在天上的，这是因为游戏中独特的昼夜循环方式。月亮永远不会移动，它就是光源所在。所以杰克把他的印记烙在了上面，在其正面放上了一个巨大的'H'（Hyperion 的首字母）。"

杰克的月球基地有多种功能，敌人的机器人战士与补给品可以从月球上直接降落到目的地，同时摧毁降落点上的一切。与 Hyperion 标志性的 Claptrap 一样，月球基地上有一个巨大的望远镜观察着玩家的一举一动。





侏儒主角登场

Gearbox 演示了游戏中大约进行到三分之一进度的一个任务，目标是营救一个老面孔：Roland。这位原“赤矛帮”（Crimson Lance）成员与另一个帮派“血射帮”（Bloodshot）的匪徒们发生了冲突，这群崇拜军火的匪徒绑了一个士兵俘虏在大坝上，希望 Hyperion 公司能支付一大笔赎金。帅哥杰克可不会受这种威胁，他不仅没支付赎金，还派出一群机械打手（它们都是 Hyperion 的 Claptrap 计划的产物）将其劫走。你的任务是阻截他们，趁着双方打得不可开交之时捞点好处。

在这个任务中出现了本作的一位新角色——一个五短身材的大胡子男 Salvador，他是属于本作的狂战士职业——狂枪手（Gunzerker）。引入新角色的好处之一是可以引入新的技能树以及新的能力特点，而 Salvador 的主要能力特点是可以双手持有不同武器。

矮人双枪战士 Salvador 可以在一定时间内进入狂暴状态，就像 Brick 的狂战士模式，此时可以同时用两把武器分别射击不同的敌人，分别用左右摇杆控制方向。在该状态下，射击的准确度难免会下降，不过好处是可以使用任意武器的组合，甚至是两个火箭筒，或者两把冲锋枪，在被围攻的时候最适用。





▲Salvador的双枪能力与其多种技能结合，其潜力也就提升了一倍。

敌人的智慧

在 Salvador 继续追逐被抓走的同伴之时，另一波敌人带着一部新机器出现了，这种机器叫“Surveyor”，会漂浮在关卡中，不仅会攻击，还会产生能量盾，将玩家射出的子弹反弹回来。如果附近有其他的敌机器人，Surveyor 就会变成支援型角色，用能量光束修复受伤的同伴。有时受伤的敌人也会呼叫 Surveyor 过来帮他们修复，此时在他们的头上会出现一个图标。玩家要立即将其消灭，免得 Surveyor 过来让你白打一番，或者躲在哪个角落狙击缓缓出现的 Surveyor，因为 Surveyor 无法在治疗同伴的同时产生能量盾。

将这群机器人消灭之后，Salvador 经过一尊巨大的 Marcus 雕像，这个雕像是血射帮的人建造的，对他们来说 Marcus 是神一般的存在。雕像中 Marcus 长了 6 只手臂，每只手都拿着一种武器高举向天空。

最后终于追到了建造指挥官，这种悬空的机器又召唤出两个大型机器人，他们发射出数量多到荒谬的导弹……第一个 DEMO 就此结束。

动作捕捉新技术

在行动之前，首先从大坝上俯瞰，发现了附近的小山丘和工业设施。能看到的地方通常就是能到达的地方。本作的场景比前作广阔得多，而且细节明显更丰富，也更多样化。

看清地形后，Salvador 沿着金属楼梯往下走，可以看到下方有一些血射帮匪徒在巡逻。这里也能看到本作在人物动作方面的进化，这要归功于 Gearbox 最近刚刚建立的尖端动作捕捉工作室。《边境之地 2》所有的动作捕捉都是内部完成的，使用了 24 台 T-100 摄像头以 1600 万像素的精度进行捕捉扫描。动作制作人 Trey Davenport 表示这套装置实现了比前作更加平滑细微得多的动作。技术的升级在战斗中表现得更明显，当 Salvador 向毫无察觉的敌人扫出一排子弹，他们的反应比前作那些僵硬的肉靶子要真实得多。

继续往前，一排排的门在前方打开，Roland 正被 Hyperion 的建造指挥官 W4R-D3N 劫持，一个移动的牢房在空中飘浮。Hyperion 的部队正准备将 Roland 带走，而血射帮的威胁比起这群机械化战士就要弱得多了。这些机器人非常聪明，会闪躲迎面而来的子弹，并且穿行于更复杂的环境。Hyperion 的 EXP loader 从侧面冲向 Salvador 并爆炸，Salvador 射中了另一只 EXP loader，它匍匐着爬向玩家，在近处爆炸，喷出一团火焰与火星。因为这些小喽啰的挡道，Roland 眼看就要被建造指挥官抓走，接下来玩家的行动将影响到任务的走向。本作采用了动态的多分支任务结构，比如在 Roland 营救行动中，如果追逐的时间花得太久，情节就会改变，你的失败将会对后面的任务造成影响。

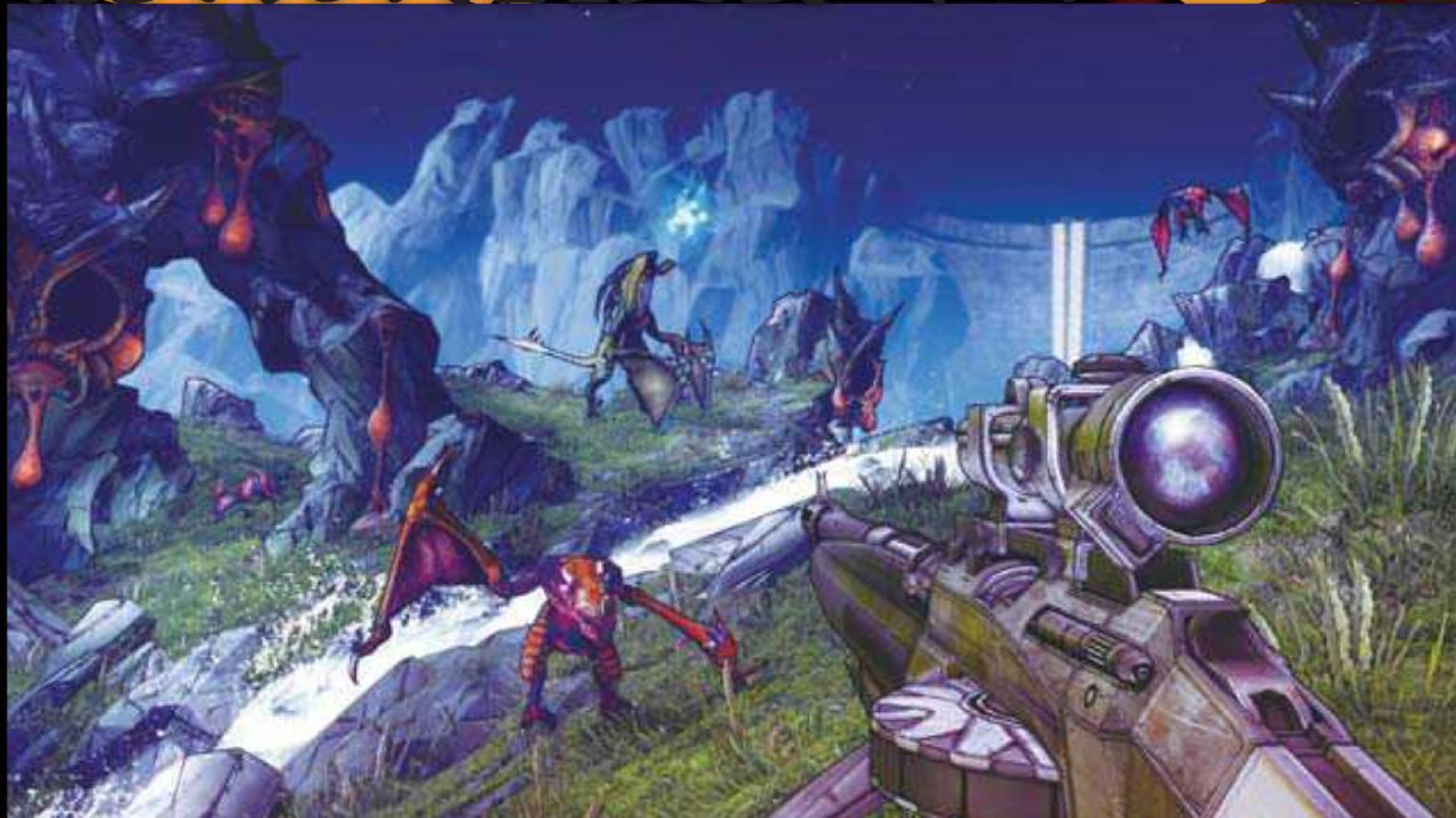
▼本作的血射帮比前作的匪徒们更疯狂。



第二个任务的目标是激活大坝下方的发射器信号塔，这个任务展示了本作的任务多样性。在前作中所有的任务都是固定的，不会随着游戏的进行而变化。而本作的任务则是动态变化的。

当 Salvador 接近信号塔，一只巨虫从地底冒了出来，将致命的触手伸向四面八方。Salvador 瞄准了巨虫的前肢，但这个庞然大物居然将整个信号塔吞掉之后又钻回到地底。这样任务就变成了追逐巨虫，它在地底横冲直撞，地面上出现了它前进的路径。由于被巨虫撞破了墙壁，因此玩家可以抵达新地点（Gearbox 表示发现新地点也是本作的重要元素之一，而且在世界地图上发现新地点还能获得经验值）。在 DEMO 的最后，巨虫与一些个头较小的同伴碰头，战斗开始。消灭这些强敌后任务还没完，将信号塔取回后还要带到一个叫做 Overlook 的小镇，这让人想起前作的强盗镇。在镇里还要玩一个塔防任务，阻止敌人的入侵。这些多种多样的玩法都只是发生在一个任务中。Hellquist 说：“《边境之地 2》的剧情任务规模是前作的三倍左右，而且在游戏过程中一波三折，玩法在不断变化，目标在不断改变……比起前作将会是更为多变的游戏体验。”

游戏规模扩大三倍



►敌人之间会互相交流配合，玩家要采取更精明的战术。

◄本作的新型强盗——“游牧民”。

怪物凶猛

除了前面的两个 DEMO 外，Gearbox 还演示了本作其他多个部分的内容。在潘多拉的冰雪地带，会看到本作的新型载具“Bandit Technical”。本作的载具采用了更高解析度的建模，具有超级甩尾性能，有着出色的碰撞侦测。每种载具一般都有四个座位，便于在线 4 人合作模式。

驾驶 Bandit Technical 的时候，另一种新怪物露面——bullymong，这种外形类似于猿猴的生物长着 4 个前肢，攀爬与跳跃能力极强。bullymong 还会从场景中随便抓个东西（包括汽车）当武器投掷过来，而且它会在场景中到处寻找合适的物体，选择在合适的时机投掷。

前作的炮灰型敌人 skag，在本作中有一种更强悍的火焰版，他们会朝着普通 skag 喷火，而被点燃后的 skag 攻击力与防御力反而大大提高，还会懂得伏击 Salvador。这些会互相配合的敌人表明了本作全面增强的群体 AI。

本作还有一种名为“游牧民”的新型强盗，他们速度虽慢，却有巨大的金属盾保护自己的身躯。游牧民中的“拷问者”将一个侏儒绑在盾牌前面，当做肉盾，不过只要将火力集中在链条上，就能放开侏儒，此时侏儒就会猛攻游牧民，玩家可以趁机从侧面攻击。

Claptrap归来



就像《入口2》的那对活宝机器人一样，《边境之地》的 Claptrap 也成为系列的标志，续作中不仅将再次登场，而且还会有更多戏份。

元素力量

本作在技能树方面保持了前作的三分支结构，但并非简单的数值提升。比如Salvador的一种技能是按键越久开枪的速度越快，对于那种开火速度太慢的枪械非常实用。

本作还引入了Eridium新元素，这种外星物质不会增加武器攻击的基本杀伤力，但是会提升元素破坏力。最终的目的是提高玩家在战场上的战术性，玩家之间也要更注重不同能力的配合。对枪械的改良并非Eridium的惟一作用。由于这种外星元素的奇特属性，它在潘多拉星球上也相当于是一种货币。这个世界里最强的武器只能用Eridium购买。此外Eridium也是强化物的关键组成部分，能为玩家带来暂时的能力提升，比如HP、防御力、破坏力等。这些强化物是在战场上即时使用的，敌人也能用。你可以在敌人准备使用之时开枪将其打落，然后自己使用。





无穷武器

当初Gearbox公布《边境之地》时，提出的最大卖点就是其武器的无穷可能性。对于续作，Hellquist说："我们不会满足于只是增加一些新武器，而是要将其带到新的高度。"

本作在武器系统上的最大改变是给每个武器制造商以独有的"身份"。很少有玩家注意到前作的武器商们都有其各自的特征，比如Jakob的枪有更高的杀伤力，但是射速较慢。而Hyperion的武器后座力较小、精确度较高。本作中，每个武器商的枪都有其各自的主题，不仅性能不同，外观上也有各自的风格。目标是让玩家一眼就能认出是出自哪家武器商，甚至是武器的质量。比如Vladoff的武器射速最快，所以在Vladoff的步枪、冲锋枪乃至火箭筒上都装有旋转的枪管。Tediore的枪则是一次性武器，玩家不用给它重装子弹，耗光子弹后直接当做炸弹抛向敌人即可，枪支本身会像手榴弹一样爆炸。越早丢掉武器爆炸力越强——虽然这样会损失更多弹药。

Gearbox也大幅强化了武器的画面，贴图、高光、阴影和半透明效果都明显进化。武器的数量也大幅增加，也可以添加个性化配件。关键是本作的各种武器差别很大，不像前作那样很多武器看起来没什么区别。

再次启程

《边境之地》的4人合作模式和它的独特画面风格与丰富武器一样重要，随时加入/退出、充满深度的升级与战利品系统，这些都将成为《边境之地2》多人模式的基础。在某些方面将会参照《求生之路》和《龙之世纪》，不过详情并未公布。

《边境之地2》目前仍处于较早的开发阶段，不过从当前公布的资料来看，本作给玩家带来的将会是崭新的游戏体验。潘多拉不再是一个荒芜的星球，而是一个有着丰富地形地貌特征的广阔世界。Gearbox在剧情方面的努力能否成功目前还无法得知，但可以肯定的是，焕然一新的潘多拉星球值得你再次探索。



DARK SOULS

提到《黑暗之魂》，那么就不得不提到《恶魔之魂》，虽然在剧情上两者并没有明显联系，但是《黑暗之魂》黑暗沉郁的整体风格、强调多人合作的游戏进行方式等等方面无一不令人想到同样出自FromSoftware之手的传奇之作《恶魔之魂》。

《恶魔之魂》可以算得上是游戏史上的一个奇迹，该作宣传力度并不大，在发售之初也乏人问津，但是本作硬是靠玩家间的口口相传给自己树立了一道坚实的口碑，闯出了一条生路，并吸引了一批铁杆粉丝，游戏出众的素质由此可见一斑。

现在，由《恶魔之魂》原班人马开发的精神上的续作《黑暗之魂》来到了我们面前。虽然这次的《黑暗之魂》不再由PS3独占，但是，本作先行发售的日版依然由PS3独占！相信本作能够带动新一轮的联机狂潮。

比起前作宣传上的不声不响，本作在宣传上下的力度可不小，无论从各方面看，《黑暗之魂》都颇具大作气质，不知道本作会给玩家带来怎样的惊喜？

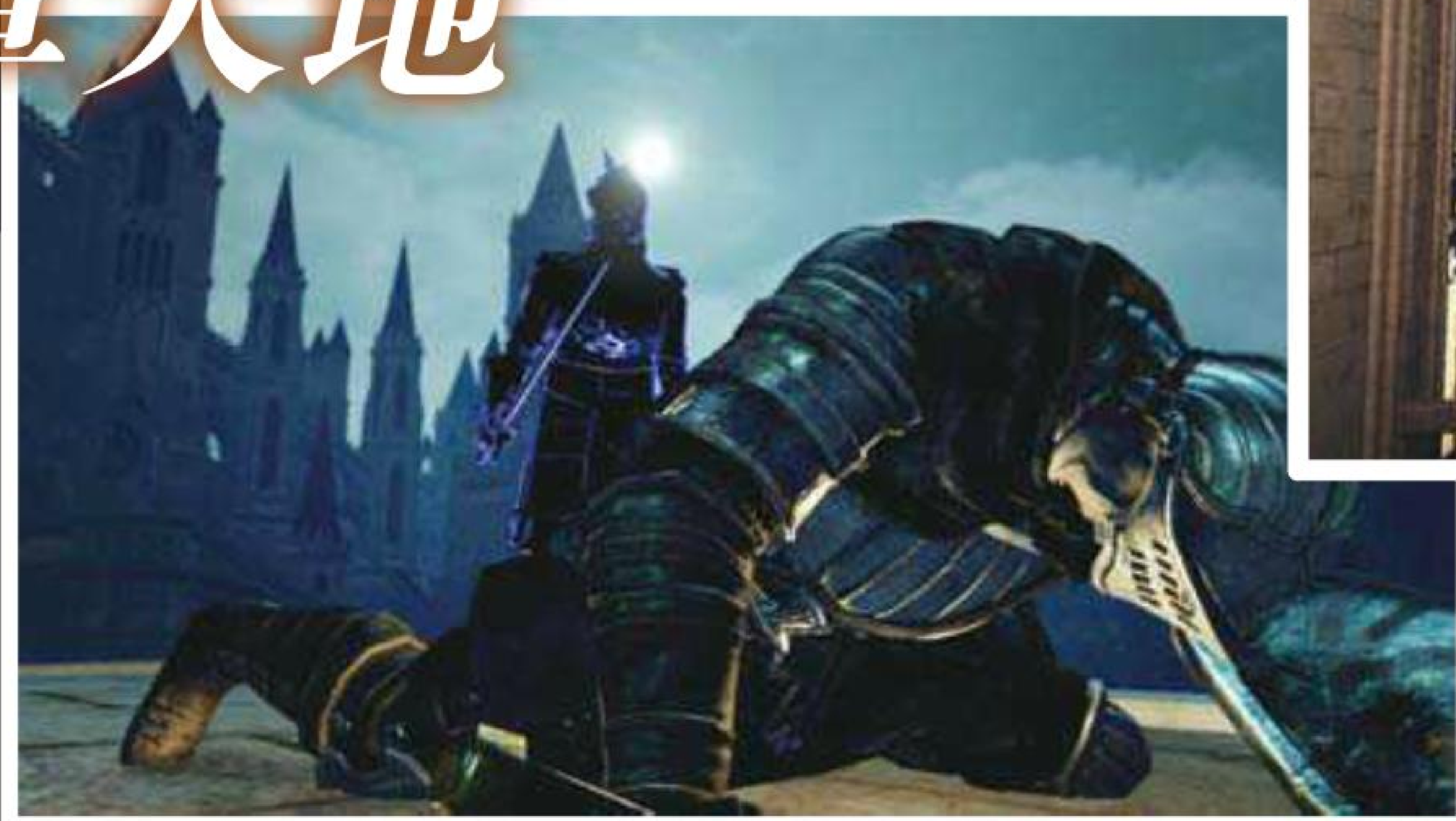
文 金馆长 美编 NINA

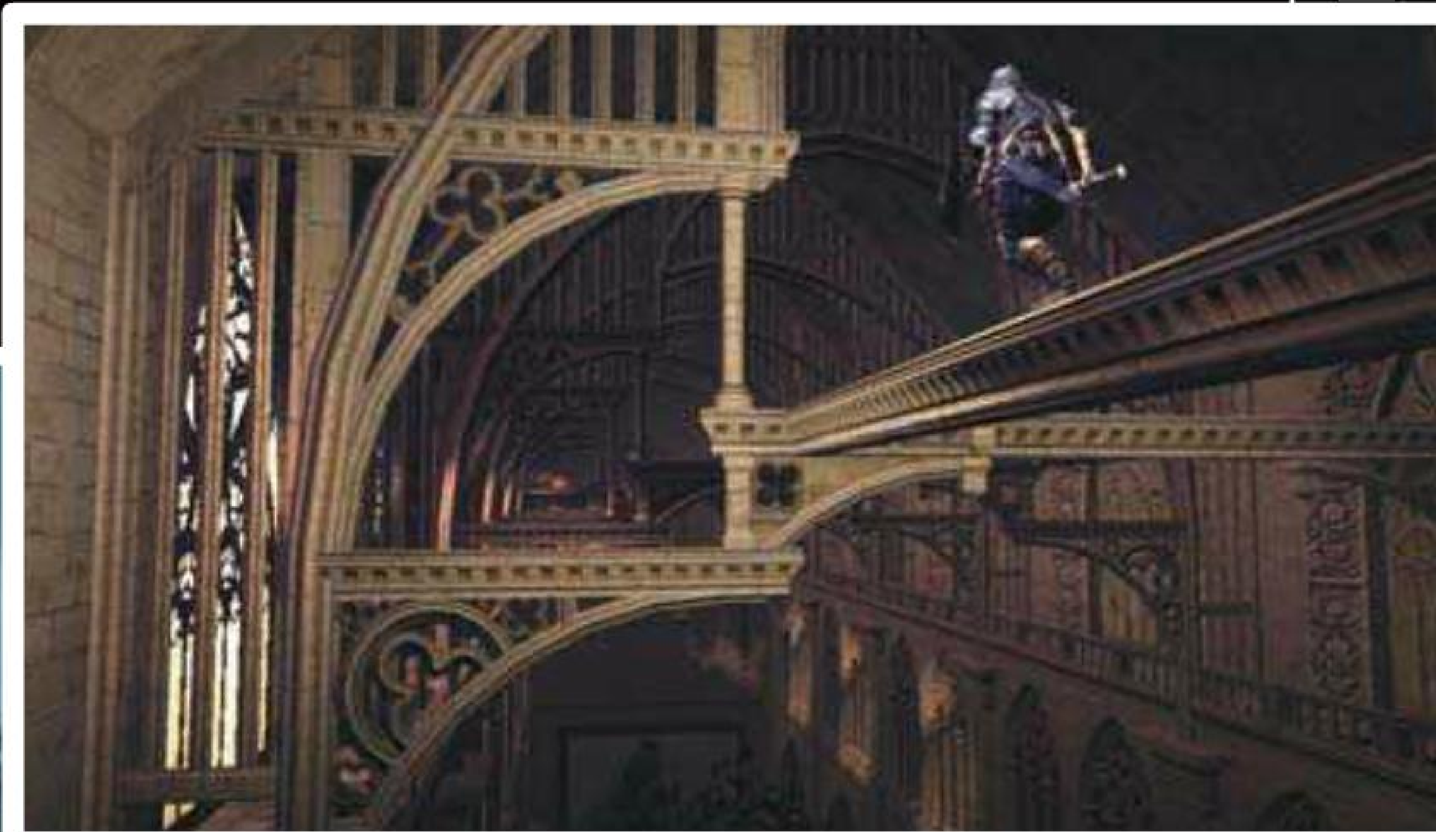
黑暗之魂	NBGI		动作角色扮演
PS3	DARK SOULS		日版
	预定2011年9月22日	1人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

黑暗笼罩大地

《恶魔之魂》的故事仅仅发生在一座浓雾封锁的伯雷塔尼亚王城之中，本作的故事则发生在一个被黑暗笼罩的大陆。从这点就可以看出两部作品在精神上的联系：无论是浓雾还是黑暗，都会给漫步其中的人们带来一种迷茫感和对不知道什么时候袭来的敌人的恐惧感。

▼何时才能驱散这无尽的黑暗？





▲我们通常看不清自己的目标在哪里。

◀在黑暗的侵蚀下，最勇敢的冒险者也会失去生存的勇气。



无论是前作的浓雾还是本作的黑暗，除了让人们无法看清周围的环境之外，还有另外一层作用：衬托出宛如世界末日般的场景，本作的故事也发生在一个黑暗势力无比强大的，令人感到无限绝望的世界中。

不过本作的场景明显比《恶魔之魂》要丰富，变化也要大得多，应该可以稍稍缓解压抑的氛围。

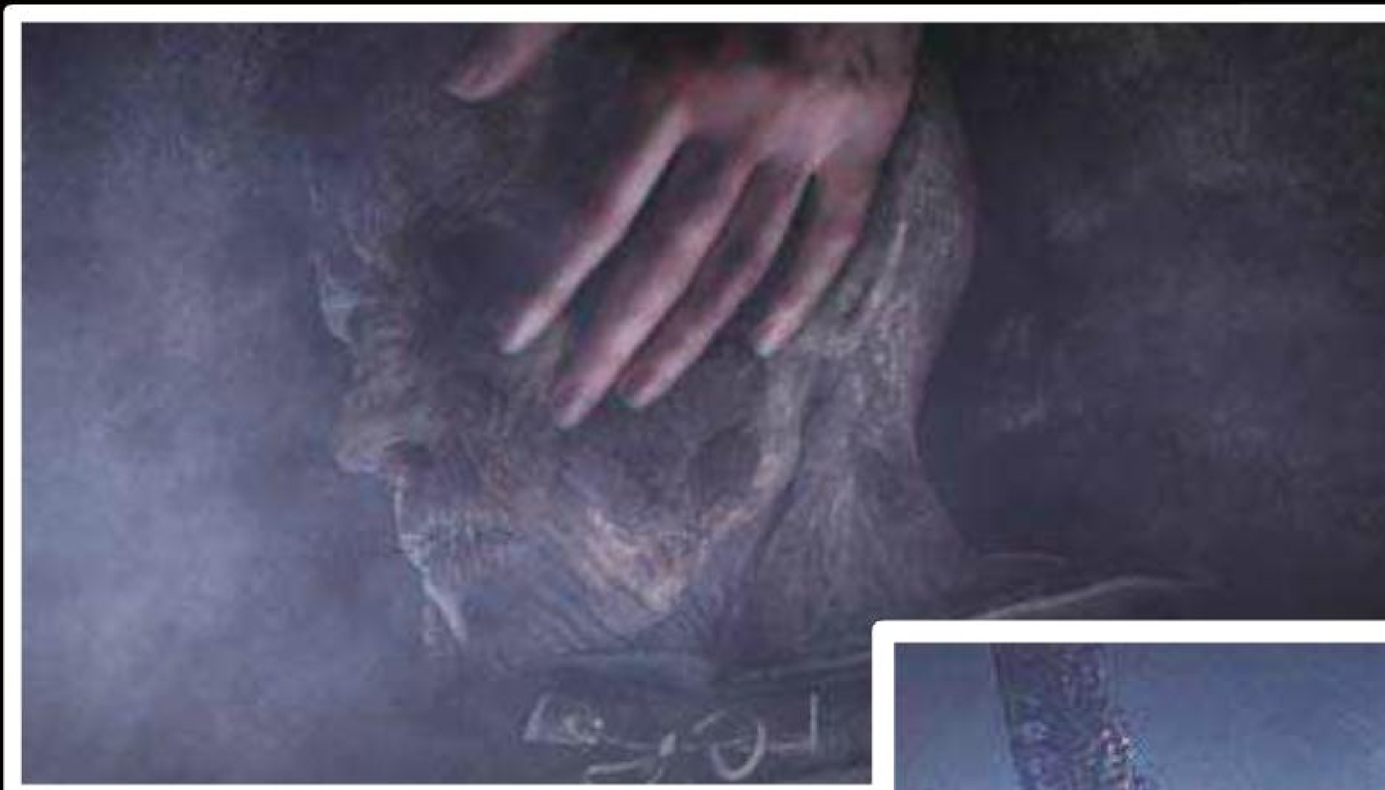
古老传说

远古时代
天地未分，大地被浓雾覆盖
只有灰色巨石与大树，腐朽的巨龙存在于世
但是，不知何时，火出现了
光与暗、冷与热、生与死，开始有了差别
在火的旁边，在数人的见证下，诞生了王者的“魂”
其中一人为，格维恩王





伊扎里斯的魔女以及混沌的女儿们。



曾几何时，火焰终于消逝，只有黑暗笼罩大地

如今，火焰消失殆尽，留给人世的，是无尽的永夜

人世之中，开始出现暗之印记……



最初的死者尼特。



由于无麟白龙希斯的背叛，古龙一族战败，火焰的时代开始。

从这个神话般的叙事来看，本作应该跟《恶魔之魂》的故事有联系，而且很可能发生在《恶魔之魂》故事的很长时间以后，更大胆地猜测一下，是不是伯雷塔尼亚的黑暗最终溢出并彻底笼罩了整个大陆？

群魔乱舞

本作登场的敌人风格与《恶魔之魂》的差别不大，除了一些恶行恶相的怪物之外，一些能看出人类痕迹的怪物仿佛诉说着他们悲惨的历史，有时候，比起怪物，这些敌人更像是黑暗力量的受害者。



◀异型骑士，它的铠甲外观有些像佛教中的菩萨或者护法明王，难道……



▶灰之圣女，身穿苦修袍，给人以神圣的感觉，但是为什么看不到她的脸呢？



◀龙僵尸，应该是古龙一族战败者的尸骸，庞大的体型将会给玩家带来很大的麻烦。

剑与魔法

除了扎扎实实用剑盾战斗外，我们还可以使用各种魔法强化自己或者打击敌人，《恶魔之魂》中魔法众多，相信本作也不会让玩家失望。

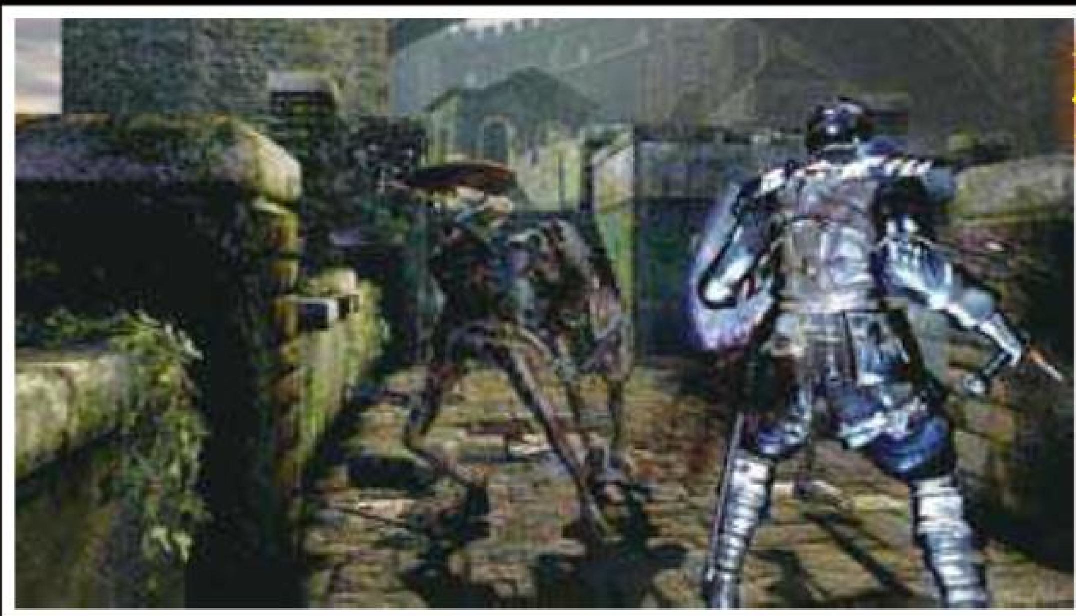


▲护身魔法“力场”，弹开围攻你的敌人

本作中，动作要素仍将扮演非常重要的角色，比如在战斗中玩家可以用盾防御敌人的进攻之后趁敌人还未收招的时候挥剑直刺敌人要害。不过在本作中，玩家还可以做出即时反应动作，比如左图中的“踹”，相信在不同场合，玩家还能做出更多的类似动作。

▲一脚踢向妨碍你的敌人的面门！

一刀两断！



强化防御力的魔法“钢身”



▲这个巨人是安德烈的助手，能使唤如此巨人的安德烈到底是什么来头？

◀浑身上下仿佛都写着“铁匠”二字的安德烈是我们的装备供应商。

除了良好的操作技术和魔法之外，能在无尽的黑暗中活下去的法宝还有一件：趁手的武具！在《恶魔之魂》中，武具对人物能力成长有着决定性作用，可以说，提早拿到好的武器防具决定了你能不能顺利地在敌阵中杀进杀出！这次，负责给我们提供武器防具的人是谁呢？

并肩携手，勾心斗角

熟悉《恶魔之魂》的玩家都知道，《恶魔之魂》最值得称道的就是它独具匠心的网战系统，玩家可以随时插入别人的游戏合作或者对抗，这也是《恶魔之魂》最吸引人的地方。而跟《恶魔之魂》一奶同胞的《黑暗之魂》在这点上做的也不差，我们仍然可以随时介入其他玩家的游戏。

召唤协作

▼召唤NPC助阵的场景很有气势，不过效果就不好说了。





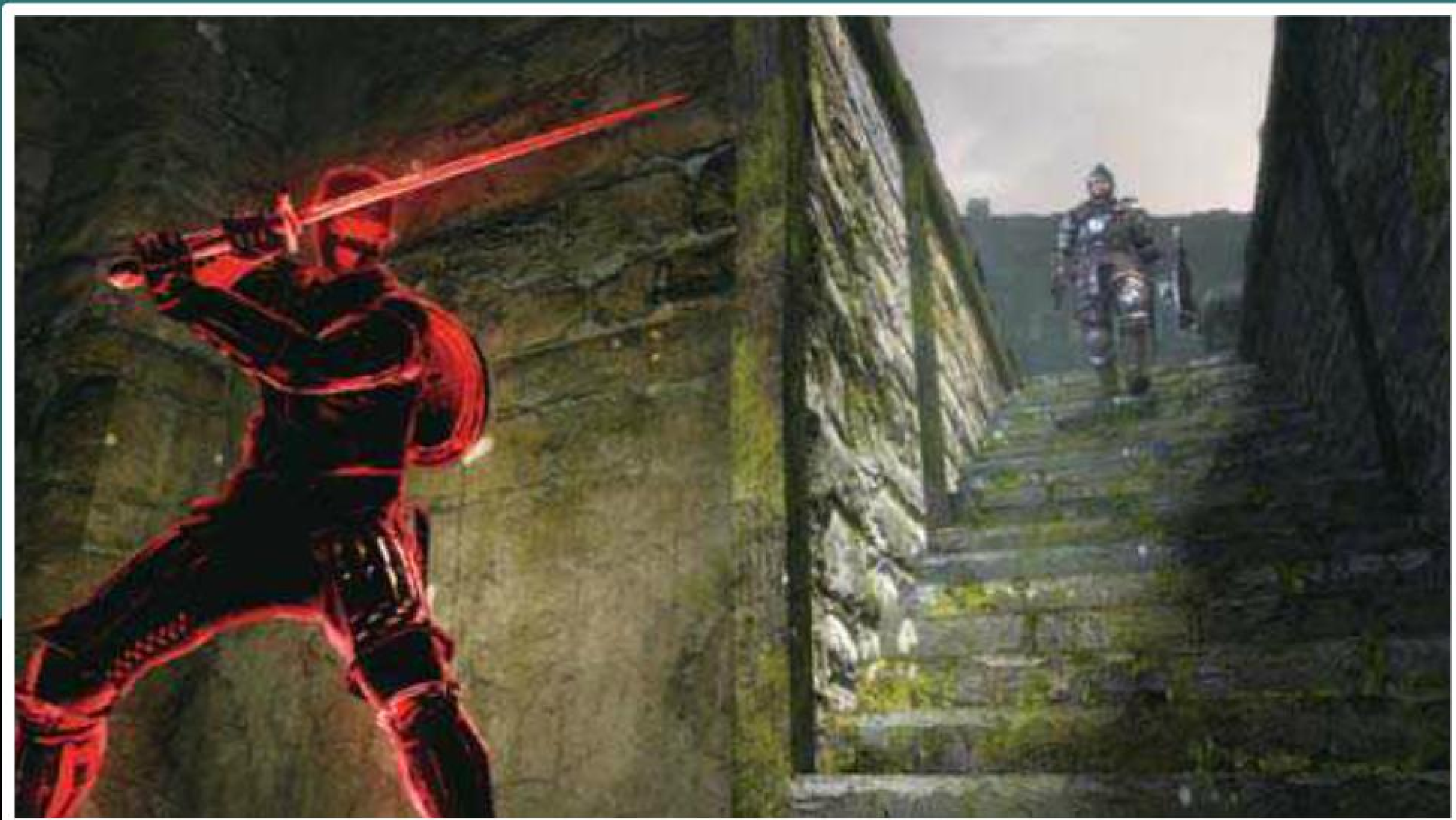
▲召唤出来的其他玩家浑身闪光，很好辨认。

在游戏中，遇到打不过的敌人，可以召唤NPC帮忙，如果这个敌人强大到连有NPC协助都打不过的话，那么我们就需要其他玩家协助了，我们可以制造一个召唤标志，其他玩家看到这个标志之后就明白你需要帮助，那么希望帮助你的玩家就会响应你的召唤以灵体状态来和你并肩作战，在危急关头，及时求助才能逃出生天。

暗影杀机

▶每一个转角都可能埋伏着一个想杀你的人。

除了协作，玩家间还能对抗，你可以以灵体身份侵入别人的游戏和别的玩家来一场真刀真枪的较量。不过在无尽的黑暗中，没有那么多公开竞技场供玩家间公平竞技，两名互相抱有杀意的玩家在同一个场景中是不知道对方位置的，他可能在转角处伏击你，可能躲在暗处随时准备给你致命一击，你甚至可能在补给点附近和敌人狭路相逢，勇士，你做好准备了吗？



烈火熊熊

▼篝火旁还有其他战士在休息，这里是疲劳的战士们最好的休养地。

游戏制作人曾经说过这么一句话：“本作的难度比起《恶魔之魂》来说毫无妥协！”所以，前作初期被折磨得死去活来的玩家可能又要“重温噩梦”了。不过本作的场景比起前作来可是宏大了很多，如果补给/复活点只有一个的话，我们很难及时获得补充，而再次挑战的时候也会花费很长的时间在路上。

因为，本作中的补给/复活点遍布世界各地，它就是篝火！在充满光明的篝火旁，黑暗怪物无法入侵，我们可以安心休息，回复体力或者魔力。而且在旅途中不幸死掉之后，还会在篝火处复活。

除了篝火，我们还可以通过携带一种药瓶来回复体力，而这种药瓶也可以在篝火处补充。可以说，看见篝火，我们才能真正安心。

结语

如果你没玩过《恶魔之魂》，那么本作是你最好的弥补这个遗憾的机会；

如果你玩过《恶魔之魂》，那还等什么呢？千万不要错过它！



文 纱迦 美编 心の永恒

不知不觉间，年底又有N个《无双》在等着我们，而在此其中最受人关注的当属《真·三国无双6 猛将传》。《真·三国无双6》可以改进的地方有很多，因此《猛将传》的内容多少也能猜到一些。只是武器系统没改，又加了三名新角色，真是不知道有多少人能够留到下一代去啊！

真·三国无双6 猛将传	Koei Tecmo	动作
PS3 真·三国无双6 猛将传		日版
预定2011年9月29日	1～2人	4800日元
对应周边未定		

卖点从头数

1. 增加传奇模式。
2. 增加新武器、新动作。
3. 新增将军位系统。
4. 可以用金钱来育成武将。
5. 新增挑战模式，支持在线排行榜。
6. 增加3名新角色。
7. 故事模式可以换角色进行。

过去“《猛将传》系列”的一大特色就是联动，联动是指当玩家先后放入本传和《猛将传》的光盘之后，就可以在《猛将传》里玩到本传的全部内容。本作联动之后，玩家可以直接使用全角色和全关卡，而且根据本传的进度还会追加特别奖励。

传奇模式

居城部分

传奇模式(レジェンドモード)是本作的重头。开始之后,玩家要选择一名主将和一名副官,主将就是玩家要操纵的角色,他/她会成为居城的太守。根据玩家在传奇模式中的表现,你的居城也会不断发展。新的设施不断出现,例如制作武器的武器屋,增加获得印槽的锻冶屋,购买宝物的交易商等等。无论你选择谁作为副官,该有的设施一个都不会少,但居城的样子会有一些不同。



战斗部分

与居城里都督府的武将对话,就可以进入战斗部分。传奇模式收录了两种剧本,第一种名为英杰传,这种剧本类似于角色列传,是分人进行的,新武将也有对应的关卡。英杰传关卡将更讲究剧情,剧情同样采用无缝切换。第二种剧本名为传奇,这种剧本的关卡均是选自此前历代作品中的经典关卡,并以6代的系统重新制作。

传奇模式的关卡设置与《无双大蛇》比较像,一开始就能选择所有关卡,你依然要循序渐进地打下去才能开启新关卡,而且路上还有分支,也有需要特定角色才能进行的关卡。正篇中存在感薄弱的女性武将们,基本上都有自己专有的剧本。



隐藏武器

算起来,在《真·三国无双》系列"里已经有整整两代没有出现过隐藏武器的设定了,幸好《真·三国无双6猛将传》里恢复了这一要素。这次隐藏武器都是在传奇模式中取得的,取得条件可以在关卡说明里直接观看。已公布的刚霸方天戟的入手条件就是在下邳城夺取战里,在刘备归还之前击破张飞等驻守下邳的武将。而刚霸方天戟的攻击力为84,附加5级斩属性,5个印槽,可谓相当强力。不过本作武器可以自由切换,不知拿隐藏武器需不需要限定角色和武器呢?



新武器·新动作

本作会加入全新种类的武器,例如郭嘉的打球棍,这个武器用起来有点像打高尔夫球。此外已确认赵云、关羽、张飞三人会有不一样的武器。而除了全新种类的武器之外,6代中本来就有的武器也会增加数量,新武器的空槽数和能力都会有不同程度的提高。



动作方面,本作会加入两种全新的动作,分别是在高速移动中进行攻击的无影脚,以及受到敌人攻击时也能发动紧急回避的转身。这两种新动作同样和武器天禀有关,这样天禀技的种类就达到了4种。



庞德

声优:森田成一

西凉猛将,原为马超属下,后投奔魏势力,抬棺决战关羽的故事非常有名,最后因水淹七军而被擒斩首。游戏中的庞德拥有超人的冷静和强大的意志力,下定决心后不管发生什么事情也要坚决完成目标。



王异

声优:桑岛法子

历史上是魏将赵昂的妻子,在赵昂镇守西凉的过程中立下不少功劳,让马超无功而返。游戏中她的全家被西凉军屠戮至尽,为了复仇而成为魏军参谋,对复仇以外的一切事情均不关心。

新成长系统

将军位是本作新增的系统。将军位和过去的阶级称号有点相像,当玩家的能力成长到一定程度之后就会获得对应的将军位。将军位会附加不同的特殊能力,而高级将军位还会追加装备头盔和披风的功能。

6代的武将分开育成的设定非常坑爹,本作加入了《高达无双3》中用钱购买能力的设定。由于金钱是共通的,因此就算只用一名角色,也可以培养其他角色的能力。只是希望届时别又变成刷钱游戏就行。



郭嘉

声优:三宅淳一

郭嘉字奉孝,是曹操阵营中最出色的军师,不过英年早逝,历来都受到无数三国迷的追捧。游戏中的郭嘉是一名拥有优秀洞察力的天才,受到曹操极高的评价。他待人接物非常柔和,脸上总是挂着笑容。

预约特典

《真·三国无双6》的预约特典大受好评,尤其是LAWSON便利店的王元姬打工装更是被炒至天价,因此《真·三国无双6猛将传》同样会大打特典牌。其中最吸引人的当属王元姬和王异的夏服。最常见的特典是郭嘉的夏服加武器"斩影打倒棍",或郭嘉的夏服加武器"天雷魔破棍"的组合,看来光荣对郭嘉的人气相当看好啊!

值得一提的是,这次所有的预约特典均会在游戏正式发售后5个月在PSN上提供下载,而且包括LAWSON的特典。



▲LAWSON便利店这回依然主打王元姬,这次是夏天的浴衣,外加新武器"白鹭改"。

人见人爱的《偶像大师》终于登陆PS3平台了！PS3版《偶像大师2》是以今年2月登场的X360版为基础改编的，游戏除了继承X360版的全部内容之外，还增加了不少好礼。游戏还有豪华限定版，各位FANS不要错过！

文 纱迦 美编 NINA

THE iDOLM@STER 2 アイドルマスター

偶像大师2	NBGI		模拟育成
PS3	アイドルマスター2		日版
	2011年10月27日	1人	7980日元
	无对应周边		

PS3版卖点介绍

1.追加新曲《READY!!》。
2.收录X360版的前3弹DLC。
3.有两种难度可选。
4.新增G4U!模式。
5.龙宫小町组合增加新曲、新服装。



游戏目的



如月千早

本作是一款以培养偶像为目的的游戏，玩家扮演765事务所的制作人，在一年时间内要让偶像们夺得象征最高荣誉的IA大赏。游戏的基本要素如下：

课程：通过上课来提高偶像们的能力，课程的进行方式类似于迷你游戏。

营业：通过营业来赚取资金、吸引粉丝，还能培养制作人和偶像们的感情。

比赛：比赛获胜可以赢得资金和粉丝，并直接关系到CD销量。比赛的方式类似于音乐游戏。

打榜：根据偶像们在比赛中的表现以及全国粉丝的数量，CD销量也会有所变化，在销量榜上名列前茅时就会迎来好的结局。

新曲《READY!!》

《READY!!》是目前正在上映中的TV版动画《偶像大师》的片头曲，这首歌将被收录到PS3版中，而且是以5人曲的形式。目前X360版一共只有5首5人曲。目前《READY!!》的单曲CD已发售。

追加 DLC

PS3 版会附赠 X360 版的前 3 弹 DLC，包括 X360 版的预约特典——《Little Match Girl》。这些 DLC 在 X360 版中的价格相当于 1500 元人民币。PS3 版的 DLC 也确认会按月推出，跳坑需谨慎啊！



《Little Match Girl》
◀原为X360版的预约特典，在众多歌曲中拥有独特的风格。


《Honey Heartbeat》
◀原为X360版第3弹DLC内容，采用百老汇风格的俏皮歌曲。

天海春香
◀原为X360版第2弹DLC内容，5人街舞组曲。


《爱 LIKE ハンバーガー》

新的难度

X360 版《偶像大师 2》为单人游戏，游戏整体难度不高，掌握了必胜战术之后取胜毫无压力，这使得游戏的难度大幅降低。这次的 PS3 版会增加 HYPER 难度，玩过 X360 版的人可以直接选择 HYPER 难度。至于没玩过的新手还是先打 NORMAL 难度来积攒经验吧！

为你写真

G4U! 的全名是"Gravure For You!"（为你写真），本模式为 PS3 版《偶像大师 2》限定版的附赠内容。G4U! 实际上就是游戏的拍照模式，玩家可以让偶像们身着各式各样的服装并摆出指定的动作，背景音乐可以任意指定，1 代的部分曲目亦会在这个模式中复活。

本次限定版同捆的 G4U! 为第一卷，封面女郎是天海春香。不过实际上玩家是可以使用全部女孩（包括龙宫小町的 4 名成员）的。未来还会陆续推出后续卷数，不过之后会作为动画蓝光版的同捆内容一起销售，不会单独发售，不得不说这一招实在太狠了。目前已确认动画蓝光版第 2 弹会附加第 2 卷，场景为教室，服饰为"死库水"。

龙宫小町



龙宫小町四人组原本在 1 代中都是可以培养的角色，但在 2 代里成了 NPC 角色，会作为玩家的对手登场，只是玩家依然能欣赏到她们的歌舞。在 PS3 版中这 4 名角色依然不可培养，但这次制作组为她们追加了一首新的专用歌曲《七彩ボタン》，以及一套新的服装。新曲和新服饰会率先于 HYPER 难度中登场，按照惯例，通关此难度后应该就可以使用啦！

限定版情报

星井美希

除了 G4U! 第一卷以外，本作的限定版还收录了大量好礼，绝对会让系列支持者们怦然心动！

1. 特别包装的 PS3 游戏《偶像大师 2》。
2. TV 动画版《偶像大师》第 1 卷蓝光限定版，收录前两集动画外加 5 大特典。
3. TV 动画版《偶像大师》蓝光全 9 卷的收纳盒。
4. PS3 软件《偶像大师 Gravure For You!》第一卷。
5. 《偶像大师 2》原声 CD。
6. 《月刊アイグラ！！》杂志。

本作的限定版价格为 19800 日元，想想目前高企的日元汇率，你颤抖了没有？




◀▲左为《偶像大师 Gravure For You!》第二卷，上为第一卷。



文 胜负师 美编 一刀

Q版漫画英雄们的交叉总动员

Marvel超级英雄小队	THQ	动作
PS3 Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet		美版
2010年11月16日	1～2人	39.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

奖杯总数	50	铜杯	42	银杯	4	金杯	3	白金	1	奖杯难度	C

Marvel 旗下的漫画英雄各位肯定不会陌生，不过对于这款游戏中收录的一些早期英雄还真是不太熟。不止如此，本作中所有的英雄和反派都是以 Q 版形象登场的，显然针对的用户群体偏低龄向。游戏内容强调的是用不同英雄的技能进行战斗和解谜，难度不大，缺点是画面实在有些简陋，对不起"次世代"之名。当然，对于奖杯迷来说，这一切都不是问题，因为本作是十来个小时就能白金的标准神作，外加上港版价格十分低廉，全新的也就 120 左右，二手盘更是菜价，值得一试。本作已经推出了不少 DLC，但 DLC 的性价比不高，只要求白金不执着于 100% 的话可以无视。

●英雄小队章程

游戏一开始当然是进行故事模式，直接选最高难度，因为可以无限复活同伴，所以不是很难。一路上会发现不少暂时无法打开的机关，不用管它们，一周目快速通关就好，通关时大概只能拿 30% 左右的奖杯。通关后利用总部大厅右侧的电脑终端可以进行 FREE PLAY 也就是选关，玩家需要重玩大部分的关卡，选关模式中按住换人键（L1 或 SELECT 键）可以切换所有的英雄，不像故事模式中那样角色是固定的，这样一来就可以展开收集补完了。游戏的收集要素虽多，但大都比较简单，收集的过程中也能顺便完成相当一部分的"英雄壮举"，注意壮举中那些杀人数或特定条件的任务应争取尽早完成。全收集完成之后，如果还差一些杀人数，可以直接去挑战模式补，效率更高。挑战模式的所有关卡都要玩至少一次，而不少关卡要完成特定角色的"英雄壮举"之后才会开启，因此挑战模式放在最后冲白金的阶段再玩会比较合适。

Platinum 白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

The Power Stone 铜杯
取得条件：完成故事模式第 1 章

The Rhythm Stone 铜杯
取得条件：完成故事模式第 2 章

The Mind Stone 铜杯
取得条件：完成故事模式第 3 章

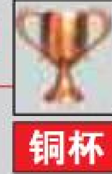
The Time Stone 铜杯
取得条件：完成故事模式第 4 章

The Soul Stone 铜杯
取得条件：完成故事模式第 5 章

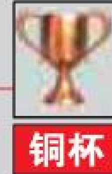
 
The Space Stone 铜杯
取得条件：完成故事模式第 6 章

 
The Reality Stone 铜杯
取得条件：完成故事模式第 7 章

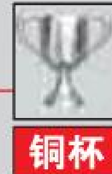
 
The Large One! 铜杯
取得条件：完成故事模式第 8 章

 
Lost,then found,then lost again 铜杯
取得条件：完成故事模式第 9 章

 
The Overmaster's Underworld 铜杯
取得条件：完成故事模式第 10 章

 
Nothing is Forever 铜杯
取得条件：完成故事模式第 11 章
奖杯说明：以上为流程奖杯，不会遗漏。

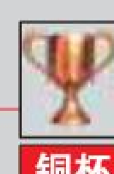
 
Squad Initiate 铜杯
取得条件：故事模式 EASY 难度通关

 
Squad Member 铜杯
取得条件：故事模式 NORMAL 难度通关

 
Squad Hero 金杯
取得条件：故事模式 CHALLENGING 难度通关
奖杯说明：本作的难度不高，可直接选最高难度开始故事模式以节省时间。

 
Patience is a Virtue 铜杯
取得条件：玩家在绿色房间内平静地等待
奖杯说明：这个房间在第 6 章的一开始，不要进行任何操作，静等大门打开即可。门打开以后再对家具进行破坏不影响奖杯的取得。

 
Safely First 铜杯
取得条件：在 S.H.I.E.L.D. 大楼的防御战不损失一个节点
奖杯说明：这场防御战发生在第 7 章，场地中有三个装置，敌人会不断对装置进行破坏，三个全部被破坏就会 GAME OVER。奖杯要求三个装置都不被破坏，最高难度时还有点麻烦，可能要多试几次。还有种方法是在选关阶段再挑战这个奖杯，换上雷神托尔，防守难度就会大大下降。

 
Jump Hero! 铜杯
取得条件：跳桶时不被桶砸到
奖杯说明：跳桶的小片段出现在第 5 章，感觉是在向《大金刚》致敬。不小心被击中了可以选择从上一个 CHECKPOINT 重来，难度不大，电脑控制的同伴不用管。





Elite Hack Master



铜杯

取得条件: 完成所有的黑客挑战

奖杯说明: 由主菜单进入CHALLENGES挑战模式,再选择HACK ATTACK,在限定时间内完成一关就能开启下一关,总共6关,各关的时限分别是14秒、18秒、20秒、38秒、40秒和50秒。前几关只要按键时间准确,没有大失误就能过关,后几关要记一下路线,有可能转成死路状态。



Robo Racer



铜杯

取得条件: 完成所有的赛车挑战

奖杯说明: 同样是挑战模式中的项目,Iron Man Robo Race有6个赛道,玩家要在赛道中跑5圈,在限定时间内完成就会出现新赛道。各关的限定时间分别为1分20秒、1分30秒、1分40秒、1分10秒、1分20秒和1分10秒。赛车小游戏的前5关非常简单,只有最后一关时间有点紧,需要避开炸弹并提前转向,多试几次吧!



Challenge Master



银杯

取得条件: 所有的挑战模式关卡至少完成一次

奖杯说明: 由于挑战模式中的关卡有很多都需要完成"英雄壮举"之后才会开启,建议各位玩家最后再完成这个奖杯。战斗时推荐角色为雷神托尔,△键远程攻击可以把敌人打出硬直,近乎全屏的英雄技更是好用。注意,在挑战过程中死亡或失败并不算完成该挑战关卡,必须有成绩显示才算数。这样一来,BLAST-A-THON!模式中的WHACK AN IMP就成了这个奖杯的难点,建议找家人朋友帮忙,双打来解决。如果只有一个人,那就等敌人出现在一侧时,把光标移至敌人上方进行连射,只要不把敌人消灭是不会出现新敌人的,而敌人的子弹会被抵消,用这种方法拖时间也能安全过关。



Stark Certified



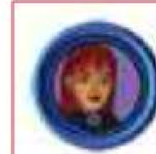
铜杯

取得条件: 完成钢铁侠所有的英雄壮举

奖杯说明: "英雄壮举"(Heroic Feats)是游戏中重要的系统,每位超级英雄都有3项壮举需要完成,但实际上是两项,因为第3项的要求均为完成前两项壮举。壮举内容分为收集、完成一定的杀敌数以及一些特殊任务,其中收集不需要由本人来完成。

在一周目时是无法集齐所有收集要素的,可在游戏通关后利用FREE PLAY选关补完。长按L1键可切换所有英雄,这样就能利用不同英雄的技能打开原本无法打开的机关了。

钢铁侠的第1项壮举是收集3个Stark Tech Packages,第2章后在总部可以找到一个,第5章有一个,而第4章的那个需要选关才能取得。第2项壮举是收集100个Power Stone的碎片,碎片分布在第1、8、10章。



Deadly Darling



铜杯

取得条件: 完成Black Widow所有的英雄壮举

奖杯说明: Black Widow的第1项壮举是收集3个Secret Communiques,第7章后在总部可以找到一个,第8章有一个,第10章需要选关才能取得。第10章的这个是在密室里面,位置比较隐蔽,在关卡一开始干掉两个同时上场的BOSS之后,换绿巨人或女绿巨人打碎左侧电视上方的一面墙壁,便可进入密室。

第2项壮举是在HERO UP状态下干掉50个敌人,这个任务也点麻烦,需要先捡到写有SHS字样的徽章,之后英雄的攻击速度会大幅上升,但此壮态保持时间不长,SHS徽章的出现又比较随机,所以要完成此壮举并不容易。推荐大家在第10章BOSS战处刷,因为此时会一直处于HERO UP状态,而BOSS会放出分身,干掉分身也是计算杀人数的,在把BOSS打死之前选择返回上一个CHECKPOINT继续刷就行了,效率会比较高。



Slice 'N Dice



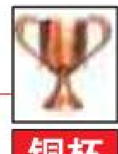
铜杯

取得条件: 完成金刚狼所有的英雄壮举

奖杯说明: 金刚狼的第1项壮举是干掉100个机器人,只是金刚狼出现的关卡中机器人数量极少,因为需要在选关或是挑战模式中多杀一些机器人。第2项壮举是收集100个Soul Stone的碎片,它们分布在第5、8、10章。



T-Rex Nino



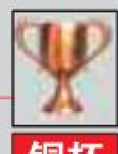
铜杯

取得条件: 完成Reptil所有的英雄壮举

奖杯说明: Reptil的第1项壮举是用英雄技干掉100个敌人,就是气集满是用L2放出的必杀技,故事模式敌人数量不够的话可以去挑战模式。第2项壮举是收集4个Ultra Rare Stark Saucer Toys,第6章后在总部可以找到一个,第7章有一个,第2和第4章的两个需要选关来取得。



The Hulkster



铜杯

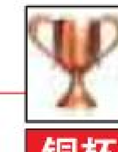
取得条件: 完成绿巨人所有的英雄壮举

奖杯说明: 绿巨人的第1项壮举是在第3章BOSS战时举起巨大的蜡烛攻击BOSS三次,难度不大。第2项壮举是收集100个Mind Stone的碎片,它们分布在第3、8、10章。





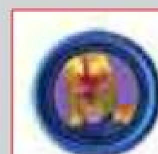
Law and Order



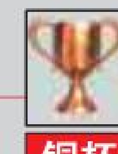
铜杯

取得条件: 完成女绿巨人所有的英雄壮举

奖杯说明: 女绿巨人的第1项壮举是收集4个Misplaced Legal Documents,第3章可以找到一个,之后在总部会出现一个,还有两个在第7和第8章,都需要选关来取得。第2项壮举是用尖叫攻击干掉100个敌人,尖叫攻击的使用方法是长按△键,战斗时积极使用即可。



The Human Rocket



铜杯

取得条件: 完成Nova所有的英雄壮举

奖杯说明: Nova的第1项壮举是消灭100个天上的目标,但并不是指飞在空中的敌人,而是在第5章射击迷你游戏中出现的敌方目标,一次大概可以打二三十只,之后返回上一个CHECKPOINT再刷,四五次就能刷到100只。第2项壮举是用英雄技杀100个敌人,数量不足同样可以去挑战模式刷。



Mighter then Thou!



铜杯

取得条件: 完成雷神托尔所有的英雄壮举

奖杯说明: 雷神的第1项壮举是收集3束花,第2章后在总部可以找到一束,第3章和第5章的则需要选关来取得。第2项壮举是用英雄技干掉100个敌人,这对于雷神来说那就太简单了。



Clearly Forceful



铜杯

取得条件: 完成Invisible Woman所有的英雄壮举

奖杯说明: 隐形女侠第1项壮举是找到4个Herbie Upgrades,在第4章找到一个,之后在总部又能找到一个,还有两个在第7和第10章,需要选关取得。第10章的那个在之前说的密室里头。第2项壮举是收集100个Time Stone的碎片,它们分布在第4、8、10章。



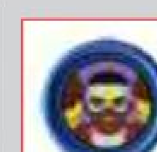
Woman with Vision



铜杯

取得条件: 完成Scarlet Witch所有的英雄壮举

奖杯说明: Scarlet Witch第1项壮举是用英雄技干掉50个敌人,由于她的英雄技威力不大,可以把敌人打几下之后再使用。第2项壮举是用念力浮起爆炸物干掉10个敌人,可以在有爆炸物的地方多刷几次,注意爆炸物浮起后按□键为直接引爆。



Flying High



铜杯

取得条件: 完成Falcon所有的英雄壮举

奖杯说明: Falcon第1项壮举是发射羽毛干掉100个敌人,长按△键即为发射羽毛,威力还不错。第2项壮举为收集100个Rhythm Stone的碎片,这种碎片只会在第2章中出现。



Speed Thrills



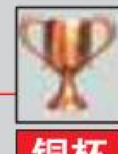
铜杯

取得条件: 完成Quicksilver所有的英雄壮举

奖杯说明: Quicksilver第1项壮举是解开密室里的谜题,刚才已经说到了密室入口是在第10章第一场BOSS战的场景内,密室里还有两件收集品,关系到其他两位英雄的壮举完成度。第2项壮举是收集100个Space Stone的碎片,它们分布在第6、8、10章。



Webslinger



铜杯

取得条件: 完成蜘蛛侠所有的英雄壮举

奖杯说明: 蜘蛛侠第1项壮举是收集100个Reality Stone的碎片,它们分布在第7、8、10章。第2项壮举是在第7章飞行部分不受到任何伤害,电脑控制的同伴受伤是不要紧的,自己受伤时就退回CHECKPOINT重试。

 **Super Achiever!**  金杯

取得条件：完成全部的英雄壮举（不包括DLC 角色）

 **You've got the Super Power!**  铜杯

取得条件：收集 120 个 Power Stone 的碎片

 **You are feeling the Rhythm!**  铜杯

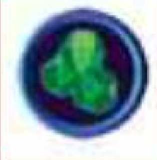
取得条件：收集 100 个 Rhythm Stone 的碎片

 **Time Management!**  铜杯

取得条件：收集 120 个 Time Stone 的碎片

 **Mind over Mind Fragments!**  铜杯

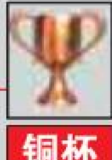
取得条件：收集 120 个 Mind Stone 的碎片

 **The Soul of a Hero!**  铜杯

取得条件：收集 120 个 Soul Stone 的碎片

 **Shiny Space Fragments!**  铜杯

取得条件：收集 120 个 Space Stone 碎片

 **Reality Fragmented!**  铜杯

取得条件：收集 120 个 Reality Stone 碎片

 **Fragment Collector**  金杯

取得条件：收集所有的石头碎片

奖杯说明：尽管石头碎片数量众多，但实际收集难度却很低，杀敌、开机关、破坏场景可以取得大部分的碎片，只有少数需要在选关模式打开原本无法开启的机关后才能取得，而且收集与英雄壮举相关联，可顺便收集。7 种石头碎片收集到指定数量即可，游戏中实际数量要超过那么几块，也就是说漏上一两块对最终收集结果不会产生影响。

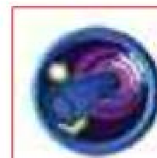
 **Heroic Attack!**  铜杯

取得条件：使用一次英雄技

 **Heroic Hero!**  铜杯

取得条件：一个英雄技干掉 6 个敌人

奖杯说明：这种机会很多，雷神托尔的英雄技最容易达成。

 **Deflected!**  铜杯

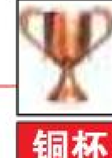
取得条件：在敌人的攻击后进行反击

奖杯说明：当敌人时按○键防御，当敌人攻击停止时立刻进行反击即可，非常简单。

 **Take that, Villain!**  银杯

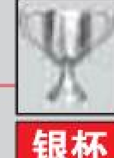
取得条件：团队合作干掉一个敌人

奖杯说明：其实就是一个队员在防御敌人的攻击时，另一个队员将正在攻击的敌人干掉，由于同伴的 AI 不高，所以可能需要碰碰运气，但机会还是比较多的，实在不行就双手柄来完成。

 **Super Hero Up!**  铜杯

取得条件：第一次复活同伴

奖杯说明：同伴倒下时站在其身边按○键即可复活同伴。

 **Super Revive Hero**  银杯

取得条件：复活同伴 10 次

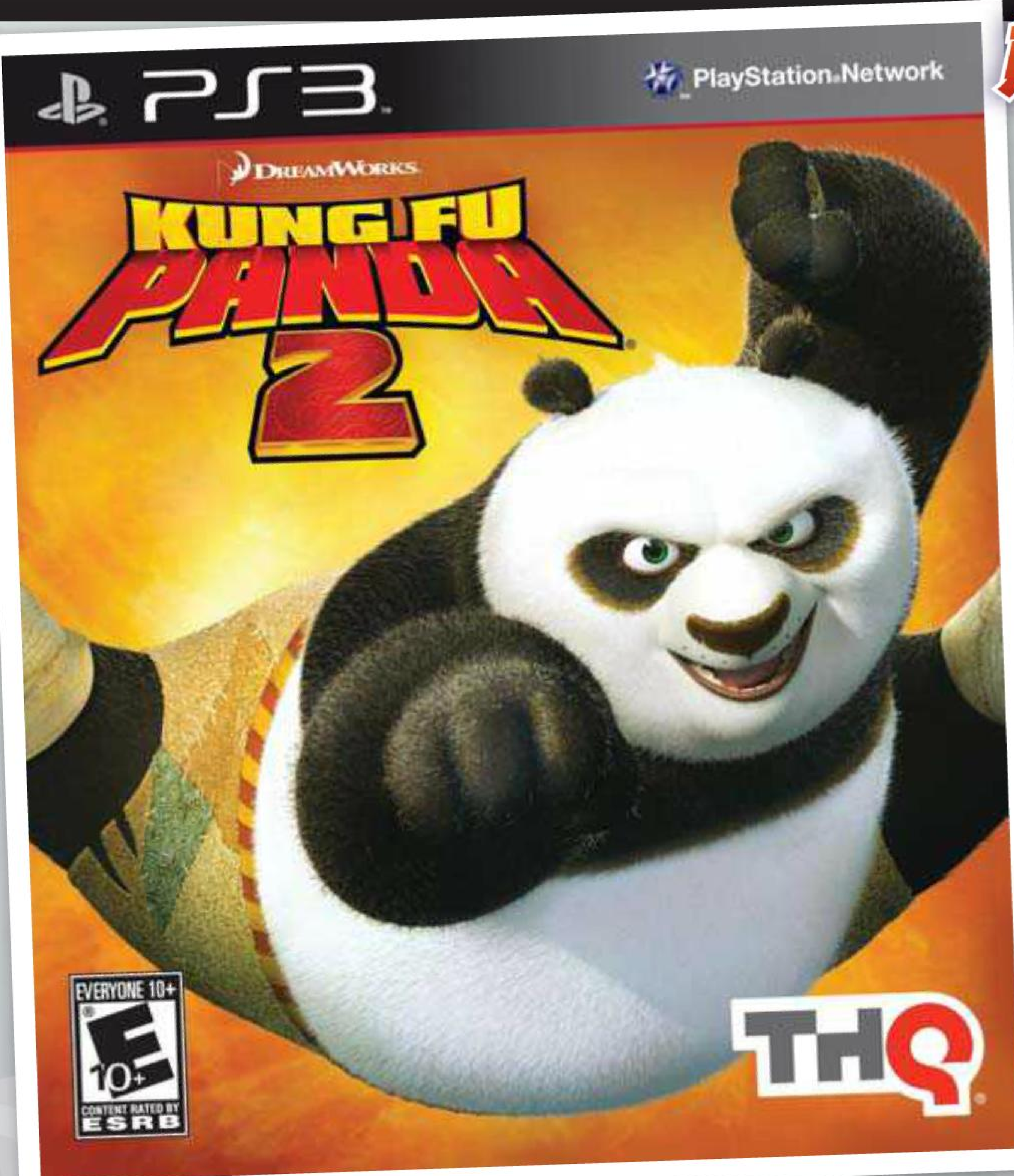
奖杯说明：最高难度通关过程中同伴死上几十次还是比较普遍的，这个奖杯可自然取得。

 **Hero Punch**  铜杯

取得条件：打破敌人的防御

奖杯说明：长按□键的攻击具有破防效果，杂兵不怎么防御，可以在上级杂兵或BOSS 身上找突破口。





熊猫阿宝再度归来 三四小时白金入手

文 copyl 美编 一刀

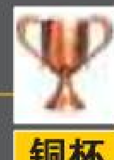
功夫熊猫2	THQ		动作
PS3	Kung Fu Panda 2		美版
	2011年5月24日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

奖杯总数	44	铜杯	23	银杯	19	金杯	1	白金	1	奖杯难度	D

憨态可掬的熊猫阿宝又回来了！和大多数的电影改编游戏一样，本作同样是奖杯神作，不过这画面就太寒碜了，三四个小时就能白金的游戏也不好强求。游戏没有难度选择，大部分剧情都可以按 SELECT 键跳过，一周目便可白金，但是要注意特殊方法杀敌的奖杯应尽快取得。比如用 L1+□破坏 10 个敌人的护盾，如果错过了就只能开 2 周目了。奖杯的重点在于收集，要细心耐心，罐子和白色旗子都插在很显眼的地方，但有一些要以后学了新技能回来再拿，特别是 L1+△的钻洞。每吃到一个收集要素，都要仔细看好画面左上方出现的已得到数量 / 该场地总量，比较要命的是消失比较快，尽量打爆地图中所有能打的瓶瓶罐罐，直到全数获得为止。如果错过了，可以下次再来找，但因为箱子罐子会刷新出来，加上没有吃到新的就不知道目前所获的比例，因此拿不全的地方最好用笔记一下。

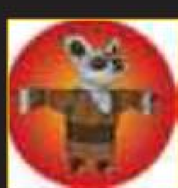
 **Platinum Trophy**  白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

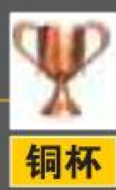
 **Student of Shifu**  铜杯

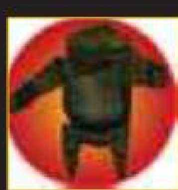
取得条件：学习师傅的 L1+△技能

奖杯说明：剧情奖杯，在游戏中后段才会学到，而且学到之后就能钻洞了，不少收集要素都需要钻洞才能取得。

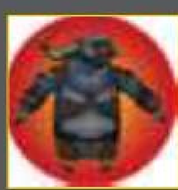
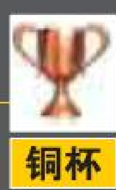

Master Shifu

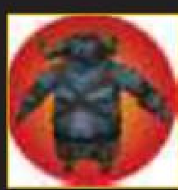
银杯
取得条件：用 L1+ △干掉 10 个敌人


Student of Master Croc

铜杯
取得条件：学习 Master Croc 的 L1+ ○技能

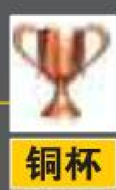

Master Croc

银杯
取得条件：用 L1+ ○干掉 10 个敌人


Student of Master Ox

铜杯
取得条件：学习 Master Ox 的 L1+ □技能

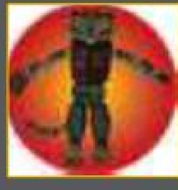

Master Ox

银杯
取得条件：用 L1+ □破坏 10 个敌人的护盾
奖杯说明：此技能在游戏中期习得，看到持有盾牌的狼或是猩猩时就积极使用吧。如果怕错失机会，建议在 L1+ □破盾后什么都不做，被敌人打死后重生再刷，奖杯跳出来就安心了，如果通关前没完成的话就必须开二周目。


Student of the Blade

铜杯
取得条件：手持武器击败一名敌人


Blade Master

银杯
取得条件：手持武器累积击败十个敌人
奖杯说明：游戏中后期，第一次可以拿琵琶的地方就多用用。


Claws of Courage

铜杯
取得条件：老虎爬楼梯，剧情奖杯


Wings of Walloping

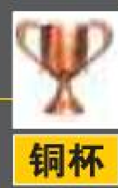
铜杯
取得条件：帮助小鹤打败狼人，剧情奖杯


Pincers of Power

铜杯
取得条件：拯救螳螂，剧情奖杯


Tail of Triumph

铜杯
取得条件：拯救猴子，剧情奖杯


Fangs of Fury

铜杯
取得条件：拯救蛇，剧情奖杯


Shen is defeated!

铜杯
取得条件：找到第一个旗子


Shen is obliterated!

铜杯
取得条件：找到一半（5 个）的旗子


Who was this Shen guy again?

银杯
取得条件：找到全部 10 个旗子
奖杯说明：写有"码头"二字的白色旗子，靠近后按□键捡取，位置一般都比较明显。有几个需要学到 L1+ △的钻洞之后才能取得，要注意一下。


Journey of Discovery

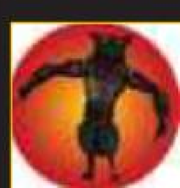
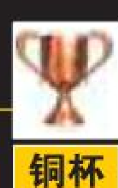
银杯
取得条件：为 Master Croc 找到所有的绿色鳄鱼雕像

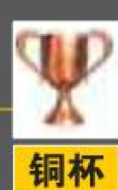

Armor Acquisition

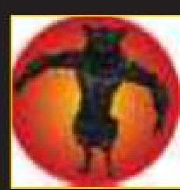
银杯
取得条件：为 Armorer 找到所有的盔甲


Now Serving Justice

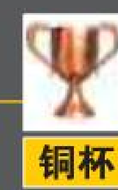
银杯
取得条件：为 Master Ox 找到所有的刀
奖杯说明：以上三种收集算是剧情奖杯，因为一定要收齐才能让流程继续，不过位置极为明显，基本上不太可能遗漏。

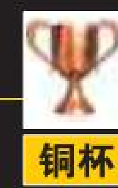

Boundless Fists

铜杯
取得条件：消灭 10 只狼


Panda Pow

铜杯
取得条件：消灭 40 只狼


Strike with Style

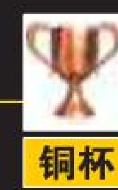
银杯
取得条件：消灭 80 只狼

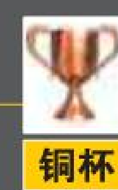

Gorilla Grinder

铜杯
取得条件：消灭 3 只大猩猩


Kung Fu Power

铜杯
取得条件：消灭 12 只大猩猩


How Zen-like

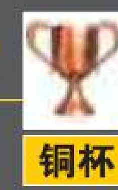
银杯
取得条件：消灭 24 只大猩猩

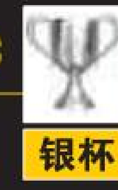

Komodo Clobber

铜杯
取得条件：消灭 8 只蜥蜴


Tao of Pow

铜杯
取得条件：消灭 32 只蜥蜴


You Just Got Panda'd

银杯
取得条件：消灭 64 只蜥蜴
奖杯说明：以上杀人数相关奖杯属于必得的奖杯，可自然取得。


Helped into the Harbor

铜杯
取得条件：第一次打败狼队长

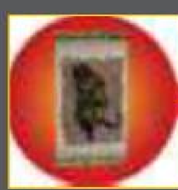

Crushed by Master Croc

银杯
取得条件：第三次打败狼队长


Tumbled from the Tower

铜杯
取得条件：第一次打败猩猩队长


Vanquished in the Village

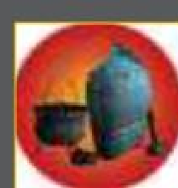
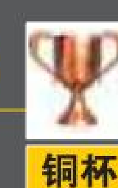
银杯
取得条件：第二次打败猩猩队长

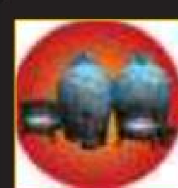
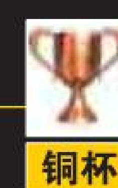

Escaped the Enemy

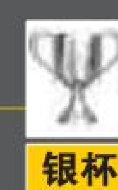
银杯
取得条件：第一次遇到 Xiao Dan 时顺利逃脱

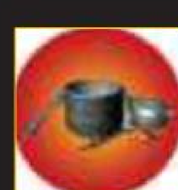
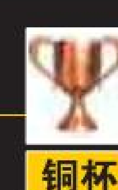

Demolished the Dragon

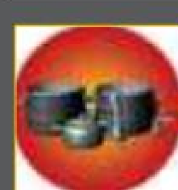
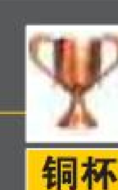
银杯
取得条件：最终击败 Xiao Dan
奖杯说明：以上为 BOSS 战相关奖杯，均为流程中必得的奖杯。惟一需要注意的是第一次遇到猩猩队长时，普通攻击对其无效，可靠近炸药桶一直翻滚回避，当 BOSS 举起炸药时才能上前攻击，重复三次即可。


Destined for Awesomeness

铜杯
取得条件：收集 100 个铁块


Pretty Awesome

铜杯
取得条件：收集 300 个铁块

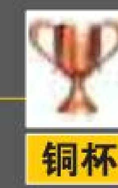

Getting Awesomer

银杯
取得条件：收集 600 个铁块


Awesome!

铜杯
取得条件：收集 100 个钢块


Amazingly Awesome

铜杯
取得条件：收集 300 个钢块


Ridiculously Awesome

银杯
取得条件：收集 600 个钢块


Yeeeeeah!

铜杯
取得条件：收集 100 个金块


Ska-doosh!

铜杯
取得条件：收集 300 个金块


Shakabooie!

银杯
取得条件：收集 600 个金块
奖杯说明：收集要素数量虽多，但难度不大，主要是要记住哪些地方有洞可钻，等学到技能后再来拿。有少量收集品要跳起来才能拿到，竹林的 BOSS 房间有几个藏在楼梯下方，山道的一处场景侧壁有两个可以用 L1+ □打破的门，就这些比较容易漏，其他的一路扫过去，细心一点就行了。



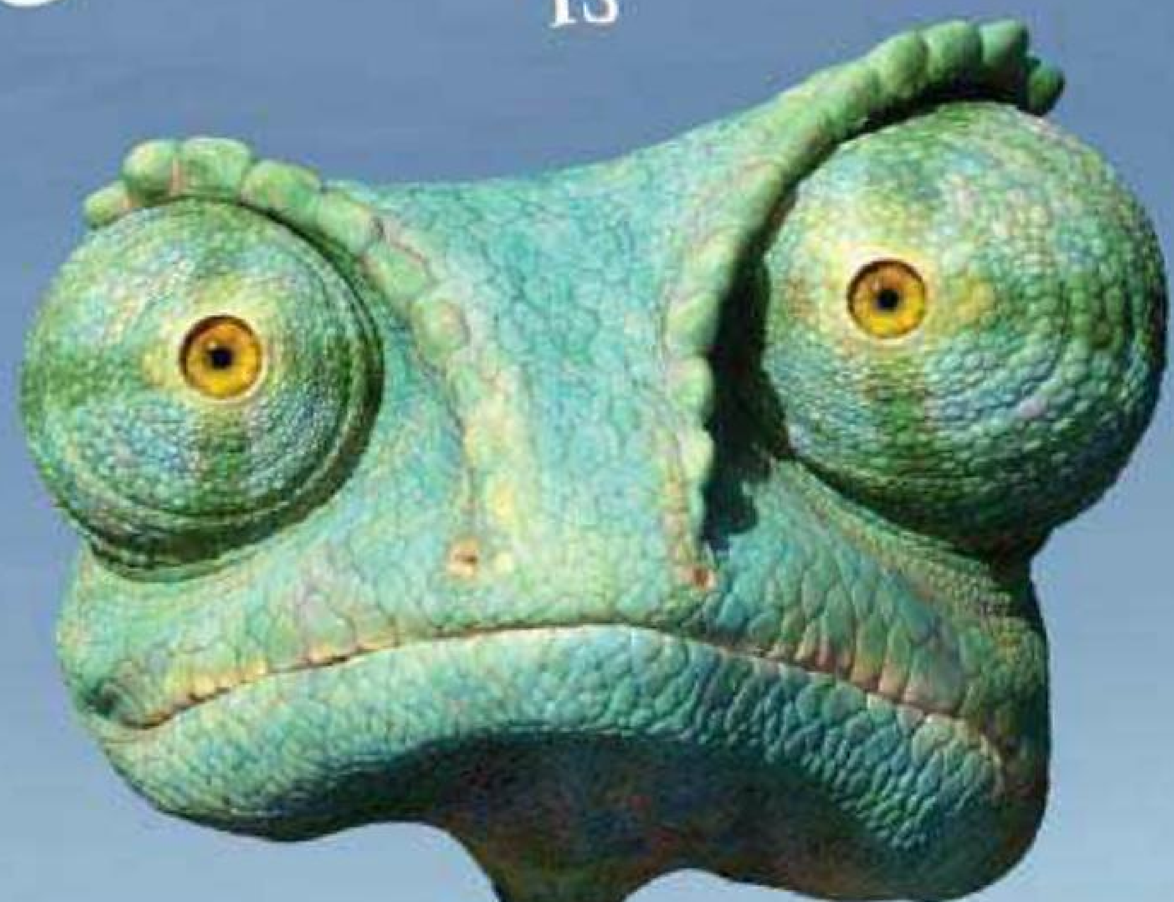
INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

文 胜负师 & 光之虹 美编 一刀

这又是一款由动画电影改编的奖杯神作，影片延续动画长片老少皆宜的搞笑风格，比较另类的一点是以拟人化的变色龙为主角，而且这条梦想成为西部英雄的变色龙还是由“杰克船长”约翰尼 · 德普配音的。

比较意外的是，游戏的剧情与内容和电影的关系不大，而且素质远在电影改编游戏的水准线之上，关卡设计生动有趣，特色鲜明，系统方面也有亮点，不会有同类游戏的粗糙感，游戏的音乐是典型的西部 + 墨西哥风，琅琅上口。

游戏的难度不高，注意一下方法的话 6 至 8 小时便可取得白金，实在是奖杯迷们不应错过的佳作。



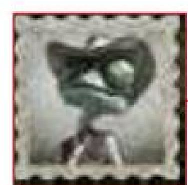
好玩好拿又好听！变色龙警长西部狂飙

兰戈	EA	动作
PS3 Rango		美版
2011年3月1日	1人	34.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

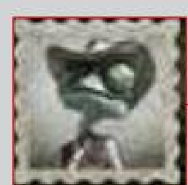
奖杯总数	47	铜杯	32	银杯	13	金杯	1	白金	1	奖杯难度	D

●西部之魂

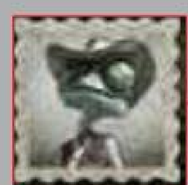
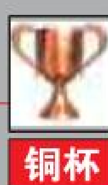
为了能够节省时间，强烈建议各位直接选择 HARD 难度开始游戏。本作的战斗难度不高，就算是 HARD 也几乎没有挫败感。一周目通关过程中需要注意一下收集，详见由“阳光成员”光之虹提供的“全收集指南”部分。少数关卡中有特殊条件的奖杯，可能会遗漏，比如第二关打爆 BOSS 手中的炸弹，不小心漏了的话就选关重打。因为一周目通关时肯定赚不够白金所需的 20 万金钱，重打的关卡就当是刷钱了。当然，本作有巧妙的刷钱方法，可省去大量的重复劳动，与之配合的技能是第一、第二项，就是杀敌获得更多钱和在箱子里获得更多钱，还有□键蓄力攻击也可优先升级。游戏不太人性化的一点是剧情不能跳过，不然的话肯定可以成为 PS3 耗时最少的白金游戏之一。

 **The Bard**  白金

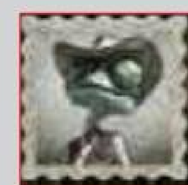
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

 **Homesteader**  铜杯

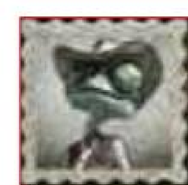
取得条件：完成任意难度第一关

 **Train Surfer**  铜杯

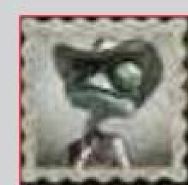
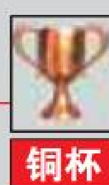
取得条件：完成任意难度第二关

 **Forty Niner**  铜杯

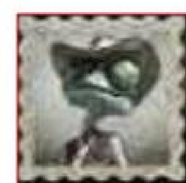
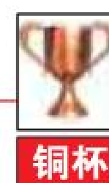
取得条件：完成任意难度第三关

 **Fee! Fie! Foe! Fum!**  铜杯

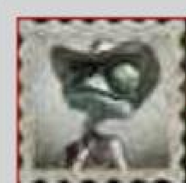
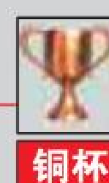
取得条件：完成任意难度第四关

 **The Cooler King**  铜杯

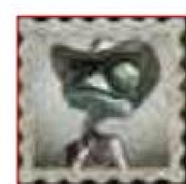
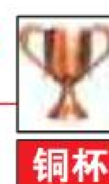
取得条件：完成任意难度第五关

 **Saint Patty**  铜杯

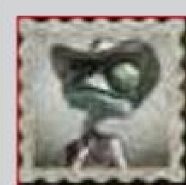
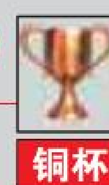
取得条件：完成任意难度第六关

 **Clatto Verata N**  铜杯

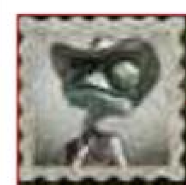
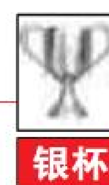
取得条件：完成任意难度第七关

 **Curiouser and Curiouser**  铜杯

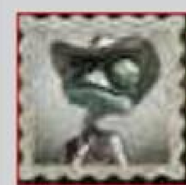
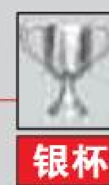
取得条件：完成任意难度第八关

 **Why Can't We All Just Get Along?**  铜杯

取得条件：完成任意难度第九关

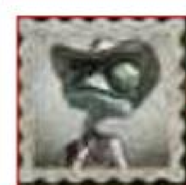
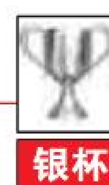
 **Hero of Dirt**  银杯

取得条件：Medium 难度通关

 **Hero of the West**  银杯

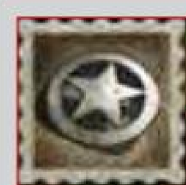
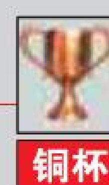
取得条件：Hard 难度通关

奖杯说明：Hard 难度通关时 Medium 难度的奖杯同时获得，因此游戏一开始直接选最高难度就行了。

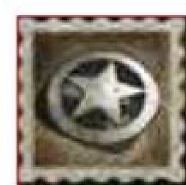
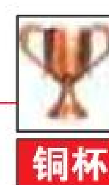
 **Legend of the West**  银杯

取得条件：Hard 难度通关且解锁所有内容和收集品

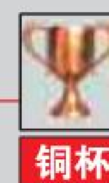
奖杯说明：这个游戏中惟一的金杯包括三个方面，最高难度通关，购买全部技能，鱼缸和采矿点全收集。要特别注意的是收集部分，参看“收集指南”应该可以一遍收完。

 **Three Sevens**  铜杯

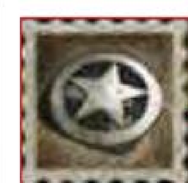
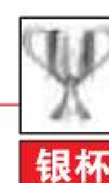
取得条件：累计取得 1000 个治安官徽章

 **Blue Sevens**  铜杯

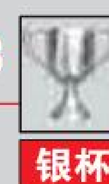
取得条件：累计取得 1 万个治安官徽章

 **White Sevens**  铜杯

取得条件：累计取得 10 万个治安官徽章

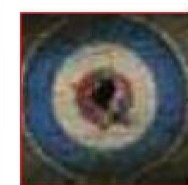
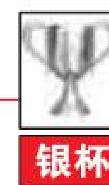
 **Red Sevens**  银杯

取得条件：累计取得 15 万个治安官徽章

 **Red, White & Blue Sevens**  银杯

取得条件：累计取得 20 万个治安官徽章

奖杯说明：治安官徽章就是游戏中的金钱，正常通关一遍可能就拿个六七万吧，离 20 万还有比较大的距离，通关后刷钱是必要的。花掉的钱也计算在内，所以不影响技能购买，买完所有技能要花费将近 14 万。技能优先升能增加金钱取得效率的，主要是第一和第二项。增加杀敌时取得金钱的概念和想像中有些不同，加的是倍率，只要杀敌时不受伤，最高可累计至 20 倍。目前发现最快的刷钱方法是刷会无限吐出小虫的大虫子，一条大虫能榨出 1 万以上！可能有玩家会说，小虫子身上的钱很少，而且杀个十来只后就不会掉钱了，这怎么刷啊？诀窍在于□键的蓄力声波攻击，这一招属于格斗技，用格斗技杀敌有额外奖励，20 倍时一个敌人可多赚 100 块，只要和大虫子不断周旋，专用声波杀小虫，那就财源滚滚了。在流程中遇到大虫时就尽量多榨出些钱来，便于尽早提升能力，通关后也可以少刷几次。刷钱的好地方是第 6 关一开始的场景，干掉一批杂兵后会出现吐爆炸小虫的大虫子，把大虫子刷到死，之后会出现自动存档标记，按 START 键选 Restart Tale 重玩这一关，金钱会保留下来，如此反复即可。

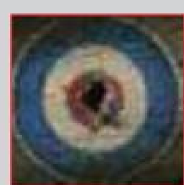
 **Gun Happy**  银杯

取得条件：只使用枪完成任意一关

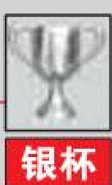
奖杯说明：推荐在第二关完成这一条件，不要使用任何格斗技攻击敌人即可。



信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

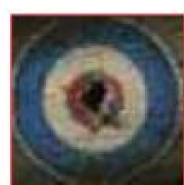


It's Not Easy Being Green



银杯

取得条件: 不死完成任意一关
奖杯说明: 当然是最简单的第一关,注意别摔下悬崖就行了。

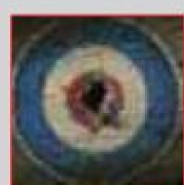


Taking Aim

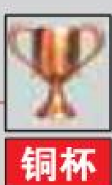


铜杯

取得条件: 用手动瞄准干掉 20 个敌人
奖杯说明: 按住 L1 键会出现准星,手动瞄准累计杀 20 个敌人即可。

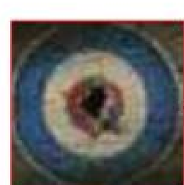


Honorable Cowboy

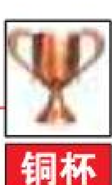


铜杯

取得条件: 不用枪干掉一个持枪的敌人
奖杯说明: 用拳头或蓄力声波都可以,非常简单。

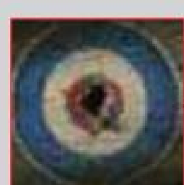


The Cleaner



铜杯

取得条件: 干掉 500 个敌人

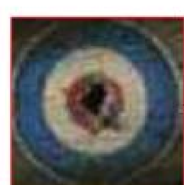


Widow Maker



银杯

取得条件: 干掉 1000 个敌人
奖杯说明: 流程过半时可自然达成。

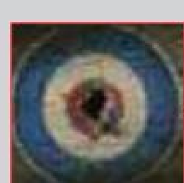


Sting Like a Bee



铜杯

取得条件: 用格斗技干掉 100 个敌人
奖杯说明: 多用声波攻击是快速赚钱的好办法,而且声波攻击也算是格斗技的一种。

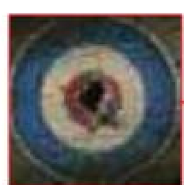


Tank Buster

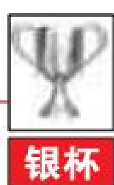


银杯

取得条件: 只用格斗技无伤干掉一只冲撞大兔子
奖杯说明: 冲撞大兔子最早在第三关出现,而且是单个的,所以这个奖杯在这里最好拿。大兔子撞过来时闪开,等它撞墙出现硬直时就上前用 R2+ □的勾拳打三下,再闪开,再打,用蓄力声波也可以,总之别贪多,无伤不成问题。不小心受伤的话可自杀再挑战。

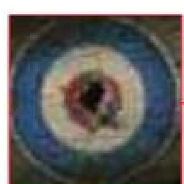


Demolitions

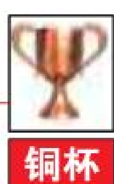


银杯

取得条件: 引诱一只弹跳兔子跳到鞭炮上
奖杯说明: 在第一次遇到弹跳兔子时就能解,错过的话,第 6 关一开始处(刚才说的刷钱场景)也很容易实现。只要站在鞭炮旁,待出现弹跳兔子落下的位置提示时闪开就行了。

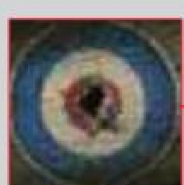


Clay Pigeon



铜杯

取得条件: 用勾拳把一个敌人打浮空后再射上三枪
奖杯说明: 对打手型杂兵用一招比较容易命中,R2+ □,之后连点 R1 键即可。

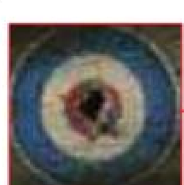


Good Air Day



铜杯

取得条件: 在第二关把 10 个敌人打下火车
奖杯说明: 比较保险的方法是多用勾拳,不过因为可能有玩家要在这一关完成"只用枪过一关"的奖杯条件,所以可以在敌人爬上车前用枪打下去,也是行得通的。

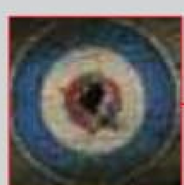


I Got a Present For Ya!

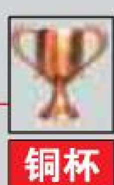


铜杯

取得条件: 用一把炸弹枪干掉 10 个敌人

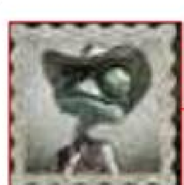


A Tommy Gun!



铜杯

取得条件: 用一把机关枪干掉 10 个敌人
奖杯说明: 三种枪会在固定场景的道具盒子里出现,取得后在一定时间内弹药无限,疯狂开枪清场,一次杀 10 个敌人的机会还是很多的。如果试了几次都不成功,可以把三种特殊枪的技能各升上一两级就会轻松许多。

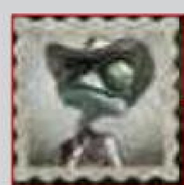


Rock and Roll Cowboy

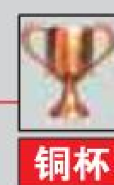


铜杯

取得条件: 成功通过第六关的断裂山谷
奖杯说明: 剧情奖杯,不会错过。

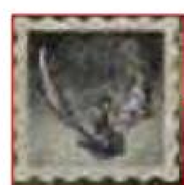


McClane Worthy



铜杯

取得条件: 成功由第二关的爆炸火车上逃脱
奖杯说明: 剧情奖杯,不会错过。

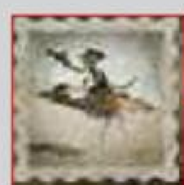


This is Bat Country!



银杯

取得条件: 不死完成一段骑蝙蝠的关卡
奖杯说明: 骑蝙蝠的场景在第七关,一般来说一遍通过不成问题。



Meep! Meep!



银杯

取得条件: 不死完成一个骑大鸟的关卡
奖杯说明: 第二关一开始就能骑上大鸟,注意跳跃回避障碍物,同样难度不大。

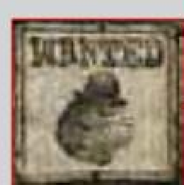


Thirsty Work



铜杯

取得条件: 打败第二关的 BOSS

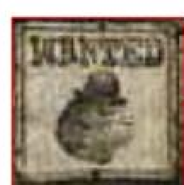


Around the Bowl

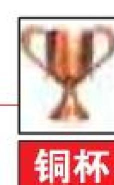


铜杯

取得条件: 打败第三关的 BOSS

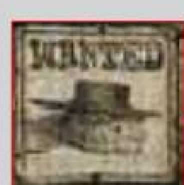


Who's Bad Now?

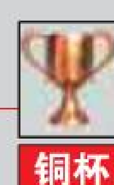


铜杯

取得条件: 打败第五关的 BOSS



Snake Charmer



铜杯

取得条件: 打败第六关的 BOSS

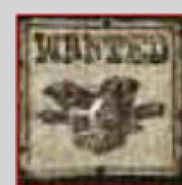


The Bigger They Are



铜杯

取得条件: 打败第四关的 BOSS

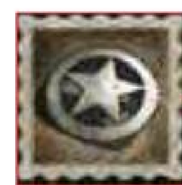


Thorough Examination



铜杯

取得条件: 打败第九关的 BOSS

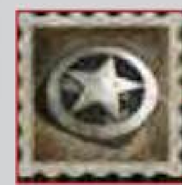


I Shot the Sheriff



银杯

取得条件: 一个高尔夫球干掉 6 个丧尸
奖杯说明: 这其实是第七关的 BOSS 战,用高尔夫球防止丧尸将门打破。高尔夫球炸开的范围很广,一次干掉十几个丧尸都有可能,这个奖杯几乎是必得的。

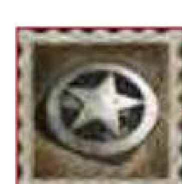


Bull's Eye!



铜杯

取得条件: 第一次用黄金子弹命中靶心
奖杯说明: 最早的机会在第一关最后,射出黄金子弹后可控制子弹飞行方向,只命中靶子也可过关,但是奖杯就拿不到了。

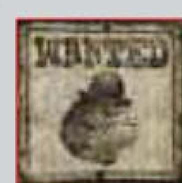


100% Bull



银杯

取得条件: 用黄金子弹连续命中三个靶心
奖杯说明: 机会很多,最早在第二关就有连续三个靶子可以打。提升相关技能后瞄准会变得容易,不一定非要一开始就强求三连中。

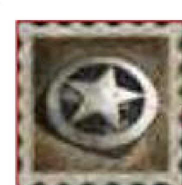


They Got a Pill For That



铜杯

取得条件: 在第二关射爆 BOSS 举起的炸弹
奖杯说明: 比较容易遗漏的一个奖杯,需要用手动瞄准才能打到 BOSS 手中的炸弹,而且威力也很大,建议就反复射爆炸弹把 BOSS 干掉。

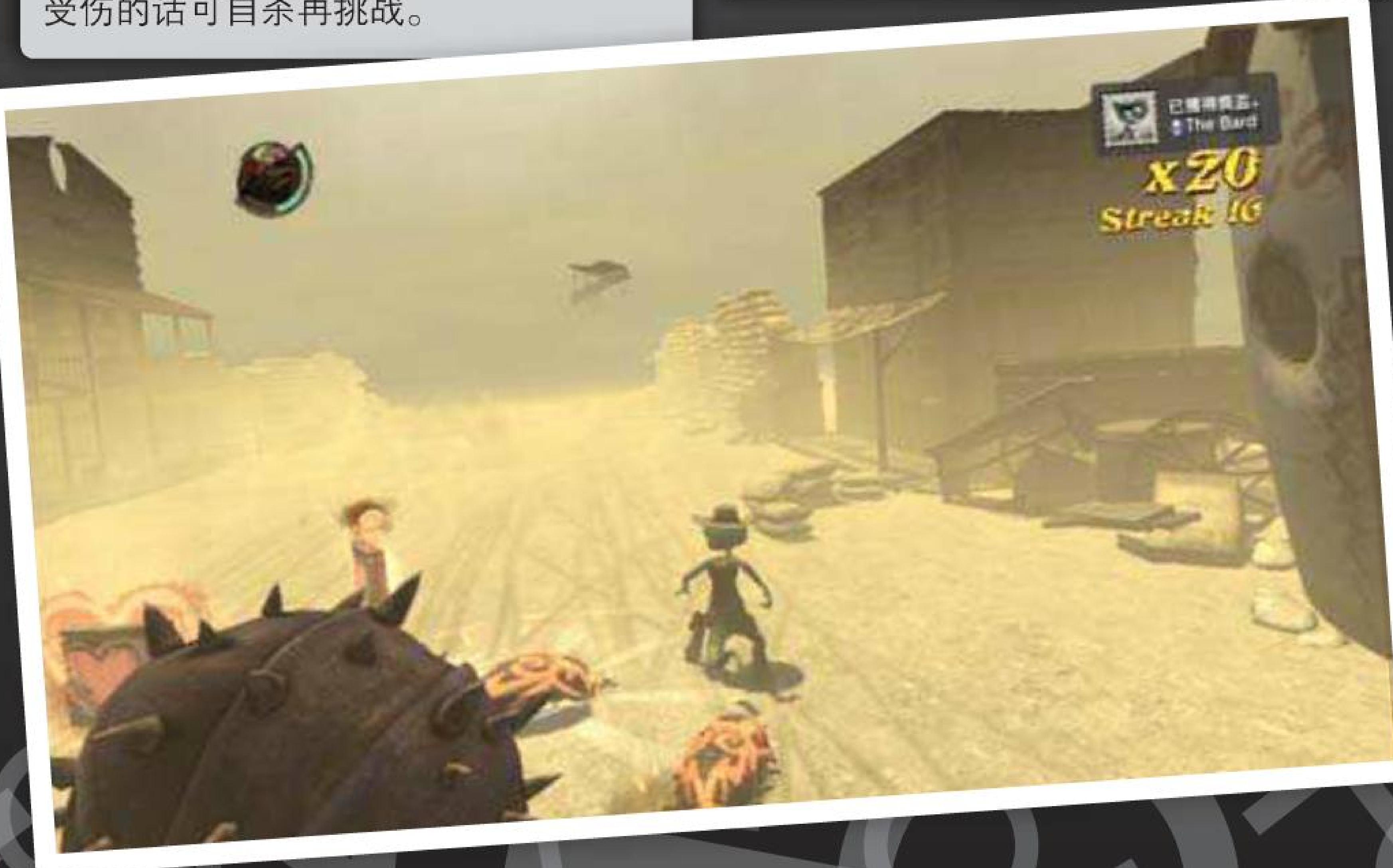


Crate Hate



铜杯

取得条件: 打破 250 个箱子
奖杯说明: 游戏过程中自然取得。



●全收集指南

※下文中收集要素的顺序以关卡流程为序,以方便大家查找。

– 第1关 –

(矿点8个 鱼缸5个)

矿点 1:游戏中第一个矿点系统会给出提示,不会错过。

矿点2:过了骨架桥后,向右转跳下,在仙人掌的旁边就能看到。

矿点 3:经过需要蹲下的骨架洞穴,到达一堆虫子的场景后向左转,矿点就在箱子底下。

矿点 4:爬上墙壁后会看到一座平衡桥,向后转,打碎箱子后能看到第 4 个矿点。

鱼缸 1:一定会看到的鱼缸,经过平衡木后打碎即可。

矿点 5:经过平衡木后穿过一个隧道,到达一片宽敞的场景,这里会出现很多持枪的敌人,第 5 个矿点就在这里。

鱼缸 2:还是这片宽敞的场景,在靠边的地方,打碎箱子就能看到鱼缸。

鱼缸 3:滑下骨架后,会发生一小段剧情,接下来该场景中会出现一些打手,鱼缸就在这个场景中。

矿点 6:得到第 3 个鱼缸后继续前进,就会看到场景中间有个十分显眼的矿点。

鱼缸 4:与矿点 6 在同一场景,也十分明显,不会错过。

矿点 7:利用"炸弹高尔夫"过桥后,向右走就能看到第 7 个矿点。

矿点8：继续向前，在需要"跳起重压"的机关右侧，有本关最后一个矿点。

鱼缸5：得到最后一个矿点后跳下洞穴，在左侧尽头处能看到本关最后一个鱼缸。

－第2关－

（矿点4个 鱼缸3个）

矿点1：爬上火车后，打破"跳起重压"的机关进入火车就能在车厢里看到矿点了。

鱼缸1：沿着火车边侧的攀爬条，到最长的那条不要先上去，一直向右侧爬就能看到这个鱼缸。

鱼缸2：在车厢内连续战斗的最后一个房间，鱼缸就在车厢的左侧角落里。

矿点2：使用"黄金子弹"打落奶牛盒子后，爬上平台就能看到矿点在右侧，十分明显。

矿点3：得到矿点2后继续前进，跳过几段攀爬点，能看到"跳起重压"的机关，不要着急下去，矿点就在前面红色车顶的上面。

鱼缸3：进到一个需要按下红色按钮的车厢后，按下按钮使平台下降，爬上车顶向后转能看到一个天窗，跳下去有本关最后一个鱼缸。

矿点4：得到鱼缸后，按原路爬上车顶，经过平衡木的时候就能看到本关最后一个矿点了。

－第3关－

（矿点8个 鱼缸4个）

矿点1：开始本关后跳过第一个平台，转换一下视角就能看到第一个矿点。

鱼缸1：跳过一个平台后就能看到鱼缸，十分明显。

鱼缸2：在第2个电闸箱旁边的笼子里，爬上去就能看到。

矿点2：穿过3处断桥后，玩家会到达一个喷着蒸汽的场景，把小车拉出来后，向后看看，就会发现这个矿点。

矿点3：经过"黄金子弹"之后，玩家们会在下面的场景遇到大量的敌人，矿点同样在这个场景中。

鱼缸3：打倒冲撞大兔子后，玩家经过滑轨跳过2个小平台就会看到鱼缸在箱子后面。

矿点4：经过连续滑道后，爬下墙壁就能看到这个矿点在火把下面，十分明显。

矿点5：得到矿点4后继续前进会发生一小段剧情，随后向左侧走把箱子打碎就能看到这个矿点。

矿点6：和矿点5在同一场景，在右侧的箱子底下。

矿点7：继续前进，玩家会来到一个特别宽敞的场景，里面有大量的敌人，进入场景后向左转就能看到这个矿点。

鱼缸4：同矿点7在同一场景的右侧房子旁边的废墟中，跳进去击碎即可。

矿点8：也在这个场景中，在场景靠右侧三个水塔底下。

－第4关－

（矿点8个 鱼缸6个）

鱼缸1：本关开始后，向后转跳上小窗户向左走，打碎箱子就会发现鱼缸在里面藏着。

矿点1：使用"黄金子弹"后跳下到一个抽屉处，不要上去，矿点在红色的书和抽屉的缝隙中。

鱼缸2：和矿点1在一起，一眼就能看到。

矿点2：爬上书桌后会遇到大量敌人，战胜后爬上两本厚书，就会看到矿点在左侧，十分明显。

矿点3：从商人那购买完能力后爬上柜子，下来会遇到敌人，战斗结束后转过身看看，就会发现这个矿点了。

鱼缸3：在墙壁里会遇到一个冲撞兔子，将其干掉后前进能看到一个"跳起重压"的机关，先不要将其破坏，向前走打碎箱子，里面有鱼缸和矿点。

矿点4：和鱼缸3在同一个位置。

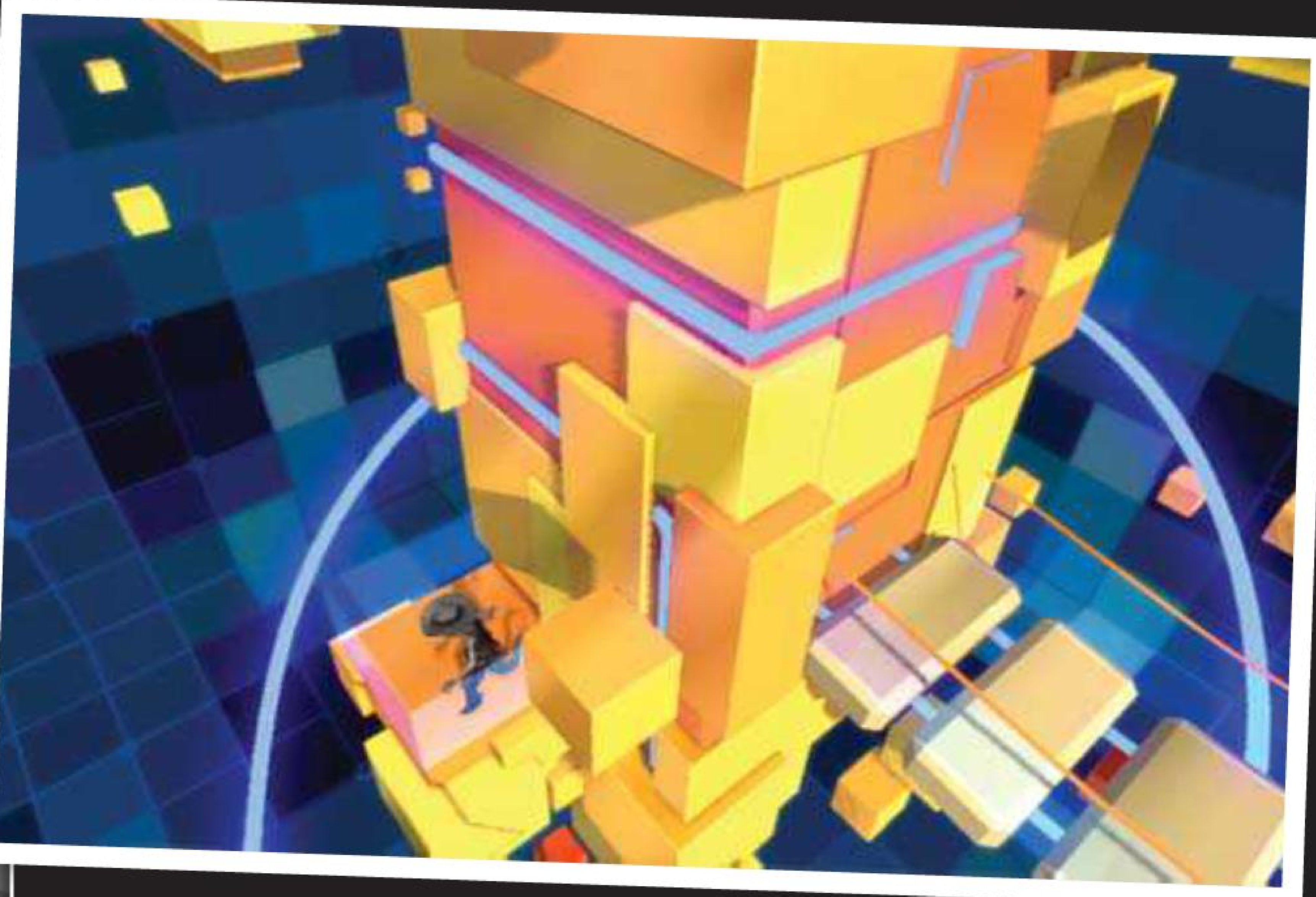
鱼缸4：回到屋子里以后，通过吊钟爬上屋顶会遇到敌人，将其消灭后向后转，会看到鱼缸和矿点。

矿点5：和鱼缸4在同一个位置。

鱼缸5：从房顶利用绳子下来后，会碰到一条会说话的鱼，鱼缸就在底下，十分明显。（注：此处动作要快，不然会被抓住）

矿点6：使用"黄金子弹"后，爬墙到达上方的一个小平台，矿点就在眼前，绝对不会错过。

矿点7：利用飞镖再次回到墙上，把尽头的箱子打碎就能看到矿点了。



鱼缸6：得到矿点7后，跳下平台再次回到房间内，向后转会看到本关最后的鱼缸和矿点在一起。

矿点8：和鱼缸6在同一个位置。

－第5关－

（矿点14个 鱼缸6个）

矿点1：进入一个大场景后，会发生一段剧情，消灭大批敌人后，在场景左侧有一个矿点。

矿点2：和矿点1在同一个场景，只不过这个矿点在场景右侧十分醒目的位置。

矿点3：进入火车车厢向右转，就会看到这个矿点了。

矿点4：离开车厢后向左转，矿点就在花妖的旁边。

鱼缸1：把场景中的敌人消灭后继续前进，爬过电墙就能看到鱼缸的位置了。

矿点5：扳动机关过桥后，爬上有电虫的墙，放下另一侧的吊桥，过去后按下红色的按钮会让铅笔墙消失，但是不要先过去，爬上右侧的墙，上面一共有3个矿点。

矿点6：与矿点5在同一平台。

矿点7：与矿点5在同一平台。

鱼缸2：打倒平台内的全部敌人后，玩家走过平衡木，就会看到平台前方有一个小平台，鱼缸就在上面。

矿点8：进入山洞后会遇到商人，爬上墙壁后向左转视角就能看到这个矿点了。

鱼缸3：把绿色的盒子拖到墙壁处当做垫脚石跳上墙壁就能得到这个鱼缸，在远处用枪射也可以。

矿点9：得到鱼缸后继续前进，就能在一颗桌球附近看到矿点了。

矿点10：推动完奶牛盒子后，登上大平台，这里有很多敌人，将它们消灭后在平台的最左侧有矿点。

鱼缸4：得到矿点后，原地抬头就能看到鱼缸，射击获得。

矿点11：利用绿色盒子爬到高平台后用滑道来到户外，此场景中共有4个矿石点和一个鱼缸，先将敌人消灭后搜索下就能全部找到，这个在左侧篝火旁。

矿点12：与矿点11在同一场景，在左侧大鸟附近。

矿点13：与矿点11在同一场景，在右侧垃圾箱旁。

矿点14：与矿点11在同一场景，在右侧箱子后面。

鱼缸5：与矿点11在同一场景，在右侧的车厢内。

鱼缸6：爬上场景中右侧的房子后，在小房子里就能看到本关最后一个鱼缸了。

－第6关－

（矿点3个 鱼缸3个）

鱼缸1：在本关一开的场景中，消灭掉所有敌人后，沿着左侧走就会发现鱼缸在一个小棚子上面，用枪将其打碎即可。

鱼缸2：跳下洞穴后前进，在经过一个有石头不断掉落的平台后就能看到鱼缸了。

矿点1：利用绿色箱子堵住蒸汽口后，爬上平台，在道路尽头就能看到矿点。

矿点2：回到地面后会遇到大量敌人，将其全部消灭掉后，在场景的左侧的箱子后面能看到该矿点。

鱼缸3：在连续跳跃倒塌的石柱处，有一只扔炸弹的兔子，在其下方的箱子中有本关最后一个鱼缸。

矿点3：经过管道来到断裂山谷处，先向后看看就能看到本关最后一个矿点。

－第7关－

（矿点5个 鱼缸3个）

矿点1：开始本关后一进门就能看到该矿点，十分醒目。

鱼缸1：得到矿点1后进入下一个房间，在电闸处能看到这个鱼缸。

鱼缸2：利用升降梯上到户外后会遇到大量的敌人，等待发生剧情后，在左侧燃烧的房子后面能看到这个鱼缸。

矿点2：经过一段极长的滑道后，玩家会来到一个平台，前进后爬墙上去，在左侧的小平台上面能看到矿点。

矿点3：经过第2条滑道后会到达一个新的平台，右侧有商人，矿点就在左侧的箱子里面。

矿点4：打倒两只大虫子后，玩家会顺着滑道向下，进入山谷后，矿点在左侧。转动一下视角就能看到。

矿点5：跳过三个连续的倒塌石柱后，在燃烧的房子前面能看到本关最后一个矿点。

鱼缸3：利用柜子跳过燃烧的房子后，会遇到大量的敌人，在该场景两座房子之间能找到本关最后一个鱼缸。

－第8关－

（矿点3个 鱼缸2个）

矿点1：一直前进到达雪地场景后，向左走，跳下去就能看到第一个矿点。

鱼缸1：挖到第一个矿点后，看对面有一个鱼缸，射击打碎即可。

矿点2：进入街机世界后，放入第一个机关方块会出现道路，爬上第一个横杆时注意！先不要向上爬，而是向左移动，转过去就能看到矿点，这是游戏中最容易错过的一个收集要素。

矿点3：还是在街机世界，放入第3块机关方块后会出现道路，过桥就能看到矿点，十分显眼。

鱼缸2：得到矿点后一路前进，后面的道路开始消失，跳到平台后爬墙的时候先向左侧走就能看到鱼缸了。

－第9关－

（矿点3个 鱼缸2个）

鱼缸1：登上两个激光平台后，会遇到大量的敌人，将其消灭后，向右看，会看到右侧平台上有鱼缸，用枪击碎即可。

鱼缸2：得到第一个鱼缸后利用移动平台前进，经过2个平台后就能看到鱼缸，还是用枪打碎。

矿点1：登上大平台之后会遇到众多敌人，全部消灭后会出现机关方块，将其插入后发生剧情，2个矿点就在原地。

矿点2：同矿点1在一个位置。

矿点3：在必经之路上，绝对不会错过。

文 copyl 编 胜负师 美编 一刀



蓝金刚鹦鹉大冒险
四手柄白金无压力

里约大冒险	THQ		动作
PS3	RIO		欧版
	2011年4月7日	1～4人	39.99欧元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1	奖杯难度	D

当初这部电影刚出的时候，我就被那几只可爱的小鸟吸引了，不过由于种种原因没能观赏，只好买个游戏过过瘾。本作是一款纯粹的多人派对游戏，画面表现力虽然很普通，但色彩鲜艳，南美风情浓郁。40 个小游戏不多不少，趣味性还不错，配乐听起来也很欢快，以电影改编游戏的水平来说算中上级别了，很适合与家人一起玩或是在聚会中活跃气氛。游戏基本上算是奖杯神作，向奖杯迷们推荐。

●鸟类嘉年华

本作内容全部为单机多人，没有联网奖杯，白金需要准备 4 个手柄。流程推荐顺序是这样的，先去 OPTION 把难度调为 EASY，玩故事模式，一共 10 大关，每大关有 3 个小游戏，保持每一场小游戏 1P 都得第一名，有邪道方法，可参考下文的攻略提示。故事模式完成后就依次玩 Carnaval Wheel、Carnaval Dance 及 Garland Gala 模式，拿到相关奖杯后，进入 OPTION 把游戏难度调至 HARD，选 VS + Quiz 模式，依次选择各种小游戏，把小游戏金牌和智力问答相关的奖杯一起拿下。最后查漏补遗，大概六七个小时就能搞定除"跑 26 英里"之外的所有奖杯，跑步需要再挂六七个小时，白金需要 12 至 15 小时。



All Trophies 白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯



Gone Native 铜杯
取得条件：完成Rainforest所有小游戏



Snowplow 铜杯
取得条件：完成Moose Lake所有小游戏



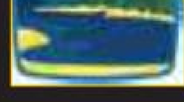
Urban Myth 铜杯
取得条件：完成Rio Streets所有小游戏



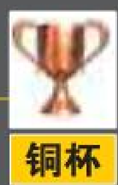
Rare Specimen 铜杯
取得条件：完成Aviary所有小游戏



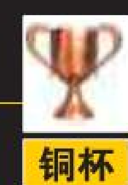
Jailbird 铜杯
取得条件：完成Smuggler's Warehouse所有小游戏

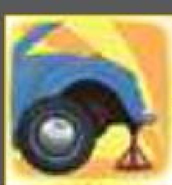
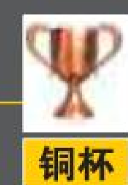


High Flyer 铜杯
取得条件：完成Corcovado所有小游戏



Beach Bum 铜杯

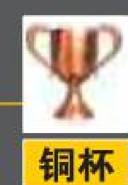
取得条件：完成Copacabana Beach所有小游戏

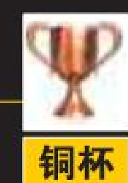


Market Trader 铜杯
取得条件：完成Fruit Market所有小游戏

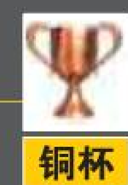


Grease Monkey 铜杯
取得条件：完成Luiz Garage所有小游戏



Carnaval Spirit 铜杯
取得条件：完成Carnaval所有小游戏



Forest Fanatic 铜杯
取得条件：所有Rainforest小游戏都得到第一名



Moose Lake Master 铜杯
取得条件：所有Moose Lake小游戏都得到第一名



Street Star 铜杯
取得条件：所有Rio Streets小游戏都得到第一名

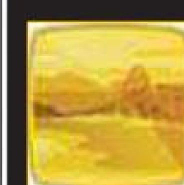
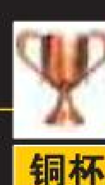


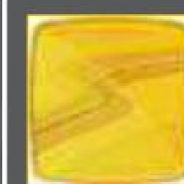
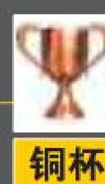
Aviary Ace 铜杯
取得条件：所有Aviary小游戏都得到第一名

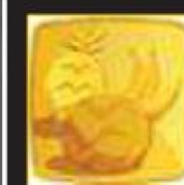
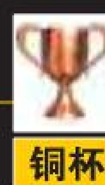


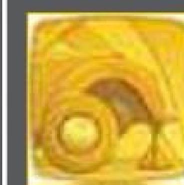
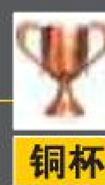
Warehouse Winner 铜杯
取得条件：所有Smuggler's Warehouse小游戏都得到第一名

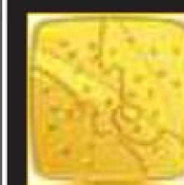
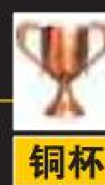


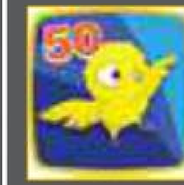
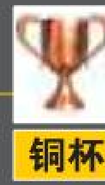


Corcovado Captain 铜杯
取得条件：所有Corcovado小游戏都得到第一名

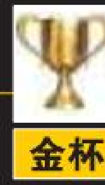


Copacabana Champion 铜杯
取得条件：所有Copacabana Beach小游戏都得到第一名



Market Mentor 铜杯
取得条件：所有Fruit Market小游戏都得到第一名

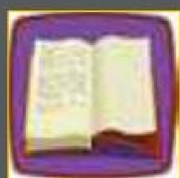


Garage Guru 铜杯
取得条件：所有Luiz Garage小游戏都得到第一名



Carnaval King 铜杯
取得条件：所有 Carnaval 小游戏都得到第一名
奖杯说明：以上 20 个奖杯简单总结就是全部 40 个小游戏都玩且都获得过第一名，在游戏过程中必得。



Bullyguard 铜杯
取得条件：用道具 Bodyguard 撞晕 50 人
奖杯说明：游戏中会随机出现 Bodyguard，外表为红黄相间的盾形道具，取得后身边会出现一圈小鸟，碰到对手后对手会晕倒不能动，1P 累计撞 50 个人就 OK 了。



Party Perfection 金杯
取得条件：完成 Party 模式所有小游戏并拿到全金牌
奖杯说明：小游戏一共 40 个，拿金牌的条件是 HARD 难度，且一场游戏中至少有一名对手必须由电脑操控，取得第 1 名后小游戏图标旁边会标示金牌。最简单的是使用 4 手柄大法，首先四位玩家一起进入游戏，确保 1P 绝对会取胜的情况下，让其他玩家中的某一个按 SELECT 键，这样就换成了电脑，但此时电脑已无力回天了。比如说，有时限的

小游戏等时间剩下 10 秒时切入一个电脑角色；对战类的小游戏迅速将一个玩家踢出场，再把这个玩家变成电脑，几乎可以不战而胜，实在是太阴险了，哈哈！

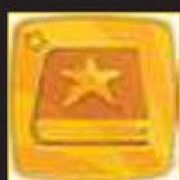


Happily Ever After

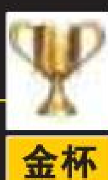


银杯

取得条件： 完成story mode



Story Superstar



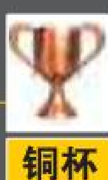
金杯

取得条件： Story 模式中的所有小游戏都得到第一名

奖杯说明： 这个金杯对难度没有要求，但是同样需要至少有一名玩家由电脑操作。不过故事模式更加简单，同样用 4 手柄大法，只操作 1P，到第 10 大关第 3 个小游戏时，在最后一刻把某个角色换成电脑，赢下比赛，奖杯就入手了。这里有个 BUG 要注意，就是不要出现其他角色有总积分相同的情况，因为同分会玩 Draw Game 小游戏，此时因为你已经是第一了，不会加入比赛，但是成绩却会计入，也就是说你没有赢得这个游戏的第一名，奖杯就不会跳出，所以在前面的比赛中，就让其他选手的总分拉开一些吧。

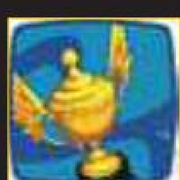


VS Veteran



铜杯

取得条件： PARTY模式中的VS比赛取得第一名

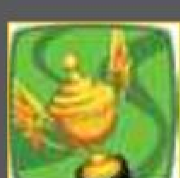


Team Player

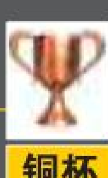


铜杯

取得条件： PARTY模式中的Team Party比赛取得第一名



Quiz Team Champions



铜杯

取得条件： PARTY模式中的Team Party Quiz比赛取得第一名



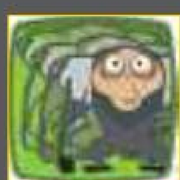
Quiz Champion



铜杯

取得条件： PARTY 模式中的 VS Quiz 比赛取得第一名

奖杯说明： 以上几种比赛各玩 1 场就行了，也就是只选一个小游戏就进入。单人四手柄，不必换入电脑。



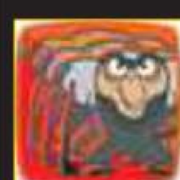
Follow The Leader



铜杯

取得条件： Carnaval Dance 中的 Standard 模式取得第一名

奖杯说明： 这个模式每次小游戏后，第一名会得到 4 只猴子，累积 20 只猴子就可以赢得比赛。单人四手柄，不必换入电脑。



Crazy Challenger



铜杯

取得条件： Carnaval Dance 中的 Crazy 模式取得第一名

奖杯说明： 也是累积 20 只猴子就可以赢得比赛，不同的是每两场小游戏后会有个赌博，随机比大小赌猴子数。如果有角色比 1P 的猴子多了，那就让它在下一局里得最后一名吧，这样可方便逆转。



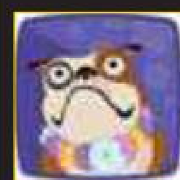
Wheel Winner



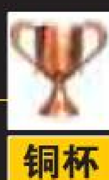
银杯

取得条件： Carnaval Wheel 模式获得第一名

奖杯说明： Carnaval Wheel 的玩法是 4 个人轮流玩转轮，选择游戏类型和可以获得的分数。每个玩家手上有 3 个翻倍牌，选择游戏后可以使用。4 手柄大法不需要换回电脑，一共 12 个回合。由于分数用转轮决定，所以还有一个 700 分的奖杯要靠一点运气，自己的回合时翻倍牌就用上吧。



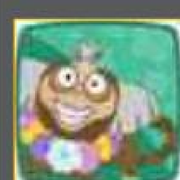
Garland Gala Novice



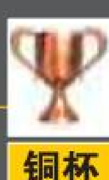
铜杯

取得条件： Garland Gala 达到 Luiz 的目标分数

奖杯说明： 先完成 10 个小游戏，根据成绩取得可以投出的圈圈数量，最后玩套圈圈的小游戏，目标分数指的是套圈时取得的分数。狗的目标分数是 25 分，极为简单。



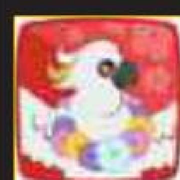
Garland Gala Pro



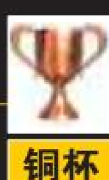
铜杯

取得条件： Garland Gala 达到 Mauro 的目标分数

奖杯说明： 猴子的目标分数只要求 50 分，也没什么难度。



Garland Gala Guru



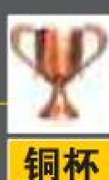
铜杯

取得条件： Garland Gala 达到 Nigel 目标分数

奖杯说明： 白鹦鹉的目标分数是 75 分，主要是吃到 2 倍的道具，再套高分的目标，可以轻松取得 100 分以上。投圈时注意计算好前提量。



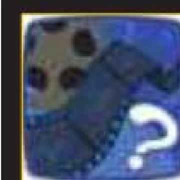
Super Powers



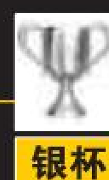
铜杯

取得条件： 取得过游戏中所有的道具

奖杯说明： 游戏过程中可自然取得。



Movie Mogul



银杯

取得条件： 答对所有关于电影的问题



Brazilian Brains



银杯

取得条件： 答对所有关于巴西的问题

奖杯说明： 两种问题加起来一共有 46 个，在 VS+QUIZ 或 TEAM+QUIZ 模式中每完成一个小游戏就会随机出现 2 道题，有可能重复。在小游戏刷金牌的过程中一并刷问答，可一举两得。本文末尾按首字字母顺序列出所有问题和答案，敬请参考！

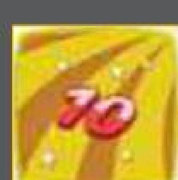


Quiz Master

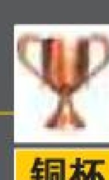


银杯

取得条件： 在一场含有问答的比赛中所有问题都答对

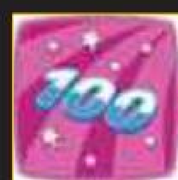


A Good Start

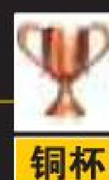


铜杯

取得条件： 10场小游戏得到第一名



Born Winner

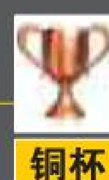


铜杯

取得条件： 100场小游戏得到第一名



Untouchable



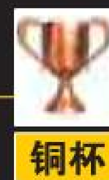
铜杯

取得条件： 200 场小游戏得到第一名

奖杯说明： 找一些结束得比赛快的游戏刷吧，可节省些时间。



Collectathon



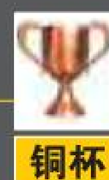
铜杯

取得条件： 累计收集1000个水果

奖杯说明： 随游戏过程自然取得。



Chilli Crasher



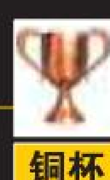
铜杯

取得条件： 用辣椒累计将 100 个对手辣晕

奖杯说明： 在游戏中会随机出现辣椒道具，取得后身边会有火，跑起来也快了，这时候碰到对手会把对手辣晕。辣椒持续时间比较长，一个辣椒赚七八次不成问题。



Mega Multiplier



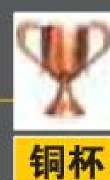
铜杯

取得条件： 分数加成达到 3 倍

奖杯说明： 连续吃两个 2 倍道具就会变成 3 倍，机会非常多。



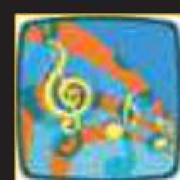
Marathon Session



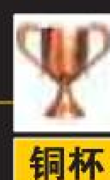
铜杯

取得条件： 游戏中累计跑 26 英里

奖杯说明： 一般是最后取得的奖杯，4 手柄充好电，选择 Dodgeball 这个游戏，用橡皮筋固定 1P 手柄的一个方向，要挂很久，一般需要七小时左右。



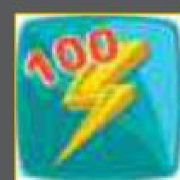
Lost In The Rhythm



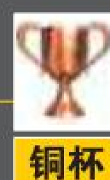
铜杯

取得条件： 在跳舞状态下累计移动 50 米

奖杯说明： 游玩过程中，见到音符图标的道具让对手去吃，之后 1P 边跳舞边移动，累计移动达到 50 米即可。



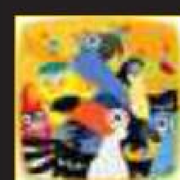
Super Shocker



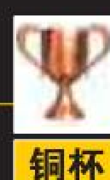
铜杯

取得条件： 累计将 100 个对手电晕

奖杯说明： 在游戏中随机出现闪电道具，取得后场上所有对手都会马上被电晕，至少要取得 34 个闪电才能解锁奖杯。



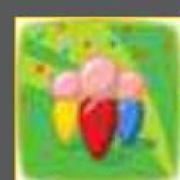
Fancy Dress



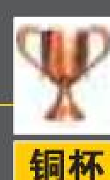
铜杯

取得条件： 使用过所有角色

奖杯说明： 由 1P 使用过全部 6 个角色，任意模式皆可。



Multiplayer Master



铜杯

取得条件： 在一场对手为 3 个人类玩家的比赛中取得第一名

奖杯说明： 其实就是 4 手柄比赛 1P 获胜。



Star Spinner



银杯

取得条件： Carnaval Wheel模式取得700分



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

全问题答案

Although he doesn't like flying, Blu likes to do which one of the following? **Skateboard**

Blu and Jewel are first introduced to each other in which place? **Aviary**

Blu and Jewel are stolen from the conservation center by which bird smuggler? **Fernando**

Blu and Jewel befriend Luiz as they try to escape the evil bird smugglers. What type of dog is he? **Bulldog**

Brazil borders all countries in South America apart from which two? **Chile and Ecuador**

Brazil can be found in which continent? **South America**

Brazil is most famous for its success at which sport? **football**

Brazil is famous for which type of dance? **Samba**

Brazil is the only country in South America to speak which language? **Portuguese**

Brazil is well known for the production of what drink? **Coffee**

Do you know how far it is from Moose Lake to Rio de Janeiro? **5699 Miles**

Edson Arantes do Nascimento is better known as? **Pele**

How to Nigel and Marcel make their money? **Smuggling rare birds**

In the movie Blu and Jewel are what type of bird? **Blue Spix's Macaw**

In the movie Nigel is what type of bird? **Cockatoo**

In which year will Brazil host the next soccer World Cup? **2014**

Linda comes from Moose Lake, Minnesota. Do you know which country Minnesota is in? **USA**

Marmosets are what type of animal? **Monkey**

Rio de Janeiro is famous for what event that takes place every year? **Carnaval**

Rio is often nicknamed what? **The Marvelous City**

Rio lies on which ocean coastline? **Atlantic**

Rio was founded roughly how many years ago? **450**

The 2nd longest river in the world passes through Brazil. What is it? **The Amazon**

The Amazon Basin is mostly covered by? **Rainforest**

The bird smuggler's hideout can be found where? **The Favelas**

The capital of Brazil is? **Brasilia**

The character of Nico is based on what type of bird? **Canary**

The character of Pedro is based on what type of bird? **Cardinal**

The colors of the Brazilian flag are? **Blue, green, and yellow**

The Corcovado mountain in Rio de Janeiro is famous for its statue of? **Jesus**

The famous beach in Rio de Janeiro is called? **Copacabana**

The largest city in Brazil is? **Sao Paolo**

The largest country in South America is? **Brazil**

The national dish of Brazil is? **Feijoada**

The official currency of Brazil is? **The Real**

The Olympic games will be held in Rio in which year? **2016**

The population of Brazil is? **191 Million**

The security guard at the conservation center is named? **Sylvio**

The Spix's Macaw is which type of bird? **Parrot**

Toucan birds are easily identified by which part of their body? **Beak**

Tulio comes from Rio de Janeiro, but do you know what his job is? **Doctor of Orinthology**

Unlike most of his feathered friends, Blu doesn't like to do what? **Fly**

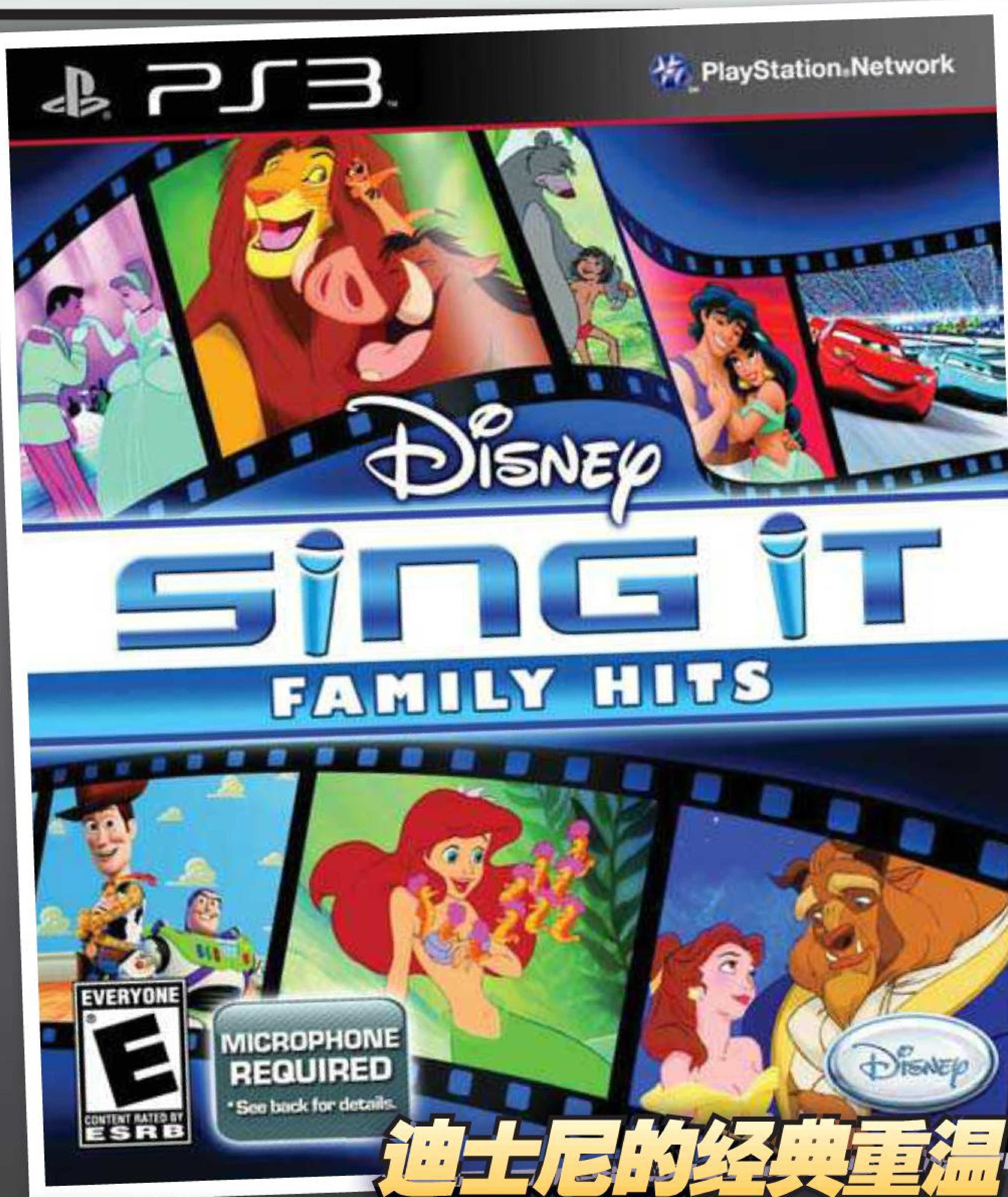
Until the 18th century Rio was occasionally invaded by who? **Pirates**

What do the bird smugglers use to stop Blu and Jewel from flying away? **Chains**

What does 'Rio de Janeiro' mean in English? **River of January**

Who does Nigel bully into hunting down Blu and Jewel for him? **Marmosets**





迪士尼的经典重温 不用唱的音乐神作

文 胜负师　美编 一刀

迪士尼想唱就唱 家庭版		Disney Interactive	音乐
PS3	Disney Sing–It: Family Hits		美版
	2010年8月3日	1～8人	59.99美元
	必须使用专用麦克风		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	48	铜杯	36	银杯	8	金杯	3	白金	1	奖杯难度	E

《迪士尼想唱就唱》是一个必须使用麦克风才能玩的卡拉OK音乐游戏系列，而"家庭版"是相对较早的一个版本，其中收录的都是迪士尼经典动画中的主题歌或插曲，其中大部分作品中国玩家也是耳熟能详。相对于系列中的其他几作，"家庭版"的特别之处在于极为宽松的判定，这也让本作的奖杯难度堪称音乐游戏中最低！对于奖杯迷来说，惟一的难度可能只在于这款游戏需要麦克风周边，如果你买的版本中不带麦克风，那就得搞一对几十块钱的山寨货，对拿奖杯倒是没什么影响。

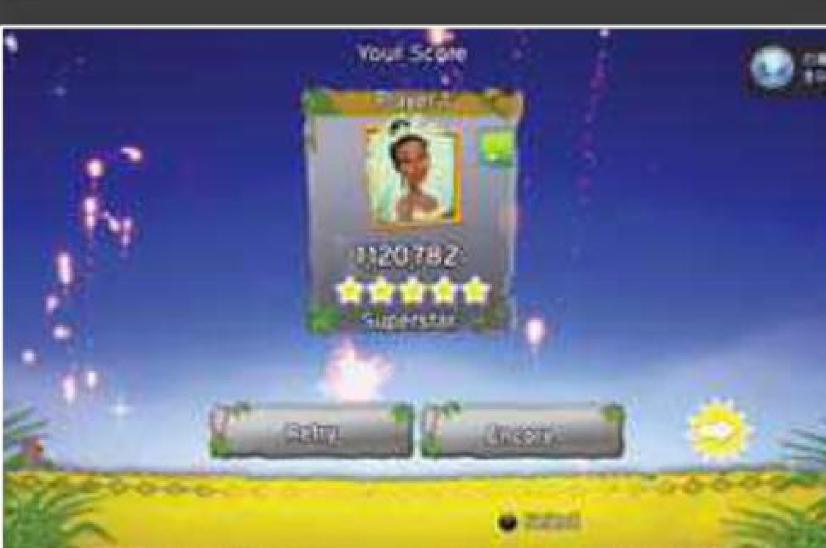
风扇流演唱法

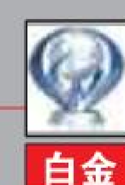
本作的欧版和美版奖杯分开计算，白金时间在6至8小时，但实际操作不需要这么多时间。我们首先要完成教学模式，虽说都要达到最高评价，但难度很低。第二步是优先完成那些特殊条件的奖杯，攻略中已将这些奖杯的名字旁边标了★号提示。其中只有一个奖杯需要玩家用HARD难度演唱一首歌三遍，不过也只需要熟悉调子，其他的都用"风扇流"就能解决。所谓风扇流就是指选EASY难度，然后把话筒放在风扇、电吹风旁边，然后你就可以看到"5星评价吹出来"的奇观了。建议使用那种台式的小风扇，电吹风太吵了，开几个小时有点扰民，实在只有电吹风也一定记得开冷风哦！以下奖杯没有特殊说明的用风扇流都可以解决。特定条件的奖杯拿完之后，我们需要SOLO模式吹15首歌，FAMILY模式吹20首歌。欧版曲目是总数是20首，美版曲目是30首，所以要注意选不同的歌来吹。完成这一步，一般来说就只剩"总分1亿分"和"150首3星评价"这两个奖杯了，选最短的歌曲挂机即可。需要特别注意的是，白金需要两个话筒，如果是原装的倒是无所谓，是组装的话，可能会出现在2P插孔插着的麦克风无声的情况，此时就需要再找一个话筒的USB接口，把两个话筒分别插在两个接口的1P位置，才能解决这个硬件BUG。



Sing It All　白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯





Singing Basics　铜杯

取得条件：教学模式的基础项目均获得铜评价

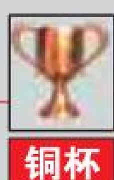


Challenge Champion　铜杯

取得条件：教学模式的挑战项目均获得银评价



Game Guru



铜杯

取得条件：教学模式的游戏项目均获得金评价



Singing It Better



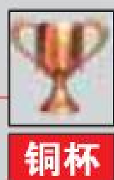
银杯

取得条件：教学模式全部项目均获得巨星评价

奖杯说明：教学相关奖杯是少数需要玩家切实唱一下的奖杯，但也只是一些非常简单的发声练习。巨星评价大部分要求都是达到 1 万分以上，跟着游戏中笑容可掬的老师学吧。



Note Pro★



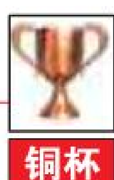
铜杯

取得条件：演唱 “Be Our Guest” 时保持一个音 5 秒以上

奖杯说明：比较奇怪的一个奖杯，用风扇流不是每次都能解开，可能和风扇的型号、风量等有关。如果发现自家的风扇解不开这个杯，那就得唱一句且稳定地保持一个音 5 秒以上，可先 EASY 难度，不停地发 “啊～～～” 这个音，不出意外的话在歌曲结束之后奖杯便会弹出。



Riding The Waves



铜杯

取得条件：演唱 “He's A Tramp” 时正确率达到 70% 以上



Singing Skill



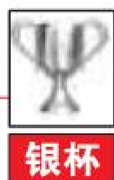
银杯

取得条件：演唱 150 首歌达到 3 星以上评价

奖杯说明：一般来说是游戏中最后取得的奖杯，风扇流搞定。另外，用风扇加连发手柄的话可以做到全自动无须看管。SING IT 模式，美版选 “I Wonder”，欧版选《101 条斑点狗》的歌曲，也就是长度最短的歌，EASY 难度，风扇吹话筒，手柄○连发。OK，你可以去干点别的了，比如看书、上网、睡大觉。



Bonus Master



银杯

取得条件：所有歌曲均获到过一个金奖励分



Mowgli Madness

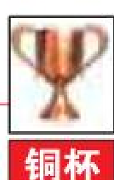


铜杯

取得条件：唱过所有《The Jungle Book》的歌曲



Bronze Bonus



铜杯

取得条件：演唱 “The Bare Necessities” 时获得一个铜奖励分



Up on High



铜杯

取得条件：所有《The Jungle Book》歌曲的分数都登上得分榜



Stardom

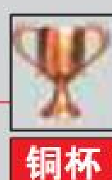


铜杯

取得条件：所有《The Jungle Book》歌曲都达到 4 星评价



On Your Own★



铜杯

取得条件：在 Performance 模式演唱 “I Wan'na Be Like You”

奖杯说明：Performance 模式只有动画片段，没有游戏界面，相当于没有任何提示。不过在风扇流面前也是无任何压力。



Super Stardom



铜杯

取得条件：在 Solo 模式演唱 “Cruella De Vil” 并取得 4 星评价



High Peak★



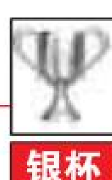
铜杯

取得条件：在 Solo 模式演唱 “Dig A Little Deeper” 并登上得分榜首位

奖杯说明：注意！这是惟一可能出现麻烦的奖杯，如果你一开始玩的不是 SOLO 模式，而是其他模式，那么就会把得分榜首位的分数打得很高，这样就很难超过了。遇到这种情况时请先备份好存档，把主机里的存档删除，等拿到这个奖杯后就再存档拷回来即可。



Star Talent

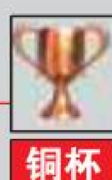


银杯

取得条件：在 Solo 模式中有 15 首歌达到 5 星评价



Family In Sync★



铜杯

取得条件：在 Family 模式中演唱两次 “If I Didn't Have You”



Family Stars

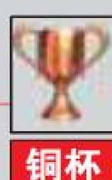


铜杯

取得条件：在 Family 模式中获得 3 个银奖励分



Ranking High

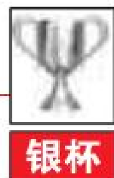


铜杯

取得条件：在 Family 模式中任意 5 首歌取得 5 星评价



Star Power

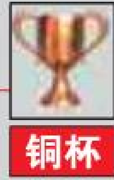


银杯

取得条件：在 Family 模式中演唱 20 首歌



King Of The Pride



铜杯

取得条件：演唱过《狮子王》的所有歌曲



Pride Lands



铜杯

取得条件：选择 “狮子王” 的主题

奖杯说明：当取得了一定数量的奖杯后，进入主菜单的 BONUS 中查看，会开启游戏中的一些主题，选择 “狮子王” 主题即可。



High Reach



铜杯

取得条件：“I Just Can't Wait To Be King” 的分数达到得分榜第一



Sing It Superstar★



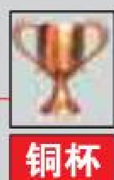
铜杯

取得条件：演唱《狮子王》所有 HARD 难度的歌曲并达到 4 星以上评价

奖杯说明：4 星需要 80 万分以上，而《狮子王》的三首歌不算太难，多听多试，硬唱过去也是可以的。不过这里有个偷懒的办法，就是选双人合作，并使用一个话筒，1P 选 EASY 难度，2P 选 HARD 难度，这样一来在实际游戏时判定还是和 EASY 一样，但却算是 HARD 难度过关，用风扇 5 星轻松到手。



Tag Team★



铜杯

取得条件： 在 Together 模式双人合唱一曲 “A Whole New World”



Super Team★



铜杯

取得条件：在 Together 模式双人合唱一曲 “Our Town” 并达到 125 万分

奖杯说明：这个奖杯要注意，不要用一个话筒进行合唱，要用两个话筒，这样的话两个人的分数相加可以轻松超过 125 万，一个话筒的话会在 120 万左右挣扎，非常诡异。



Team Altogether



铜杯

取得条件：在 Together 模式演唱 3 首 HARD 难度的歌曲并取得 4 星以上评价

奖杯说明：《狮子王》三首歌 HARD 难度 4 星通关时这个奖杯可以一起拿到。



Great!



铜杯

取得条件：在 Together 模式中累计获得 150 个 GREAT 奖励



Sing It Showdown★



铜杯

取得条件：进行一场 Showdown 模式唱 “Hakuna Matata” 的比赛

奖杯说明：搞不清楚设置的同学可直接从主菜单 BONUS 中选择这一项来完成。



Showdown Success



铜杯

取得条件：赢一场对战比赛且得分超过 100 万



Battle Star★



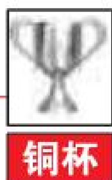
铜杯

取得条件：在 Showdown 模式演唱 3 首 HARD 难度的歌曲且获得 4 星以上评价

奖杯说明：正正经经需要唱歌的奖杯就这一个，因为对战模式采用双话筒战术是无效的。我们要做的只是熟悉一首歌的曲调，歌词是浮云，哼唱即可。挑旋律比较容易撑握的歌，比如《101 条斑点狗》、《阿拉丁》、《狮子王》、《花木兰》的歌都还比较容易，个人欧版过的是《阿拉丁》，美版过的是《花木兰》。然后在对战模式中选 HARD 重复哼唱自己最熟的歌曲三次就行了。



Greatness!

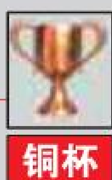


铜杯

取得条件：在 Showdown 模式中累计获得 150 个 GREAT 奖励



Royal Highness



铜杯

取得条件：演唱《灰姑娘》的歌曲并两次登上得分榜



Silver Superstar



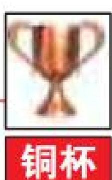
铜杯

取得条件：演唱 “Bibbidi Bobbidi Boo (The Magic Song)” 时获得一个银奖励



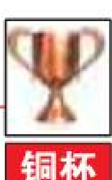

So This Is Awesome

铜杯
取得条件：演唱“So This Is Love”时获得 3 个 Awesome 奖励


Star-Setter

铜杯
取得条件：演唱《灰姑娘》的歌曲并取得 5 星评价两次


Natural Flair

铜杯
取得条件：演唱“You've Got A Friend In Me”时气槽等级达到 5 级以上


Awesome!

铜杯
取得条件：演唱“You Can Fly! You Can Fly! You Can Fly!”时获得一个银奖励


All Flaired Up

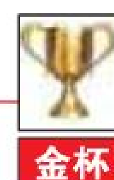
铜杯
取得条件：在 5 首歌中将气槽加满

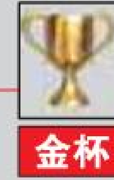

Golden Style

银杯
取得条件：在 10 首歌中取得过 Awesome 奖励


Diversity★

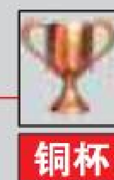
金杯
取得条件：全部模式中至少完成过一首歌
奖杯说明：所以全部模式包含“Together: Duet”“Together: Family”“Showdown: Competition”“Showdown: Team Play”“Solo: Solo”“Solo: Performance”，其中只有 Team Play 必须要用两个话筒。


Perfectionist

金杯
取得条件：全部歌曲取得 5 星评价


Super Scorer

金杯
取得条件：累计得分超过 1 亿分
奖杯说明：一首歌 100 多万，1 亿只要不到 100 首歌就行了，而白金一共要唱 150 首，唱同一首歌也是可以的。

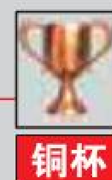

Princess Power

铜杯
取得条件：唱过所有《公主与青蛙》的歌曲


Going For Gold

铜杯
取得条件：演唱“Almost There”时获得一个金奖励


Soaring High

铜杯
取得条件：所有《公主与青蛙》的歌曲都达到得分榜首位


Star Achiever

铜杯
取得条件：所有《公主与青蛙》的歌曲都达到 5 星评价





杀手们的激斗 杯迷们的乐园

文 胜负师　美编 一刀

动作游戏玩家对须田刚一的《英雄不再》系列”应该不会感到陌生，而且对于奖杯迷来说，这也是一款值得关注的作品，原因很简单，本作的奖杯难度适中，算是准奖杯神作，并有三个白金可拿！一个是去年推出的一代 HD 移植版“英雄们的乐园”，还有两个分别是刚推出不久的加强版“危险地带”和“英雄们的乐园”的欧美版本，而这两个版本的内容以及奖杯要求是相同的，只是字幕语言不同，奖杯分开计算。在《游戏机实用技术》280 期的暑期特刊中已经有“危险地带”的攻略，所以这次重点介绍的是“英雄们的乐园”初版。由于初版的奖杯难度要高于加强版，所以拿下初版，另外两个版本也就不在话下了。

英雄不再 英雄们的乐园	MMV	动作
PS3 NO MORE HEROES 英雄たちの楽園		日版
2010年4月15日	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：16岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
51	42	5	3	1	C

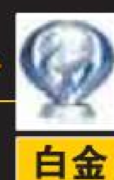
●杀手手册

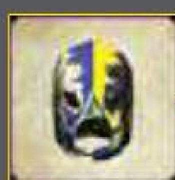
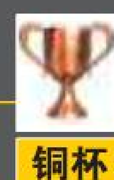
《英雄们的乐园》相较加强版少了些任务，少了几个 BOSS，但与新任务新 BOSS 相关奖杯都变成了特殊条件型的奖杯，实际难度要高于加强版，再加上读盘比较慢，因此白金所需时间也要多一些，一般在 25 至 30 小时。本作白金至少需要三周目，推荐以 SWEET、BITTER 和 VERY SWEET 的难度顺序进行。一周目以学习全技能、完成大部分收集、挑战全任务金牌、入手无限电力最强武器“椿 MK－Ⅲ”为目标；二周目选最高难度，通关过程中补完全部收集；三周目难度最低，需要完成的是主线关卡全 S 评价，最后再补完几个特殊条件奖杯，刷一刷杀人数就大功告成了。战斗部分掌握三种强力招式即可行遍天下：

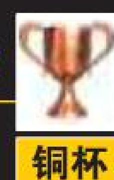
1. 前跳斩 + 追击：R2+ △的前跳斩需要升到第 8 位时收集一定数量的小球，再向酒吧的大叔学习后才能使用。这一招的主要使用方法是在中距离突袭，敌人没有出手的机会就直接被砍翻在地，此时稍等一秒，再用 R2+ □的倒地追击便可将敌人秒杀。对付简单的敌人易如反掌。

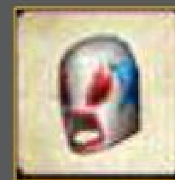
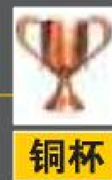
2. 防御反击技：游戏中的防御反击技类似于“弹一闪”，但即时防御的判定比较宽松，有时可以连点 L2 键碰运气。画面闪光时立即按□键就能使出具有无敌时间的反击技，威力和范围惊人。特别是最强武器椿 Mk－Ⅲ的防反技，可连点□键增加持续时间和威力。

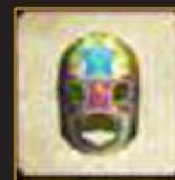
3.Mk－Ⅲ二段蓄力：在取得最强武器椿 Mk－Ⅲ以及无限电力插件之后，其蓄力技就能无限使用，□键二段蓄力攻击与其防御反击的动作相同，中距离蓄好力慢慢移动过去，敌人一靠近就松开键并连点□键，非常给力。二周目时这一招在面对杂兵和 BOSS 时都可以积极使用。


ようこそ 乱れ咲きの园へ

白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

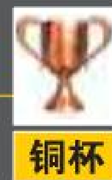

UAAランキング第10位に认定しました

铜杯
取得条件：击倒排名第10的Death Metal

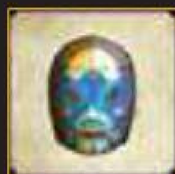

UAAランキング第9位に认定しました

铜杯
取得条件：击倒排名第9的Dr. Peace


UAAランキング第8位に认定しました

铜杯
取得条件：击倒排名8的Shinobu

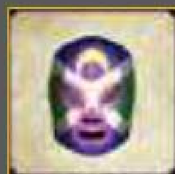
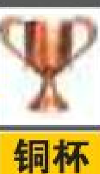

UAAランキング第7位に认定しました

铜杯
取得条件：击倒排名第7的Destroy Man

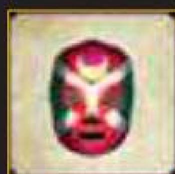

UAAランキング第6位に认定しました

铜杯
取得条件：击倒排名第6的Holly Summers

 UAAランキング第5位に認定しました  铜杯

取得条件： 击倒排名第5的Letz Shake

 UAAランキング第4位に認定しました  铜杯

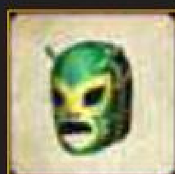
取得条件： 击倒排名第4的Harvey Moseiwitsch Volodarskii

 UAAランキング第3位に認定しました  铜杯

取得条件： 击倒排名第3的Speed Buster

 UAAランキング第2位に認定しました  银杯

取得条件： 击倒排名第2的Bad Girl

 UAAランキング第1位に認定しました  金杯

取得条件： 击倒Jeane

奖杯说明： 以上均为剧情奖杯，每过一关即可获得一个奖杯。

 ここが英雄たちの乐  金杯

取得条件： 击倒Henry达成真结局

奖杯说明： 取得排名第一后在家中存档后会有选项，“サンタデストロイに弃る”、“エンディングを见る”，在已购入最强武器TSUBAKI Mk-Ⅲ的情况下还会出现第三个选项“本当のエンディングを见る”，选择后就会与Henry发生战斗，胜利后会看到真结局，此奖杯方可入手。

 精出してるな、三流  铜杯

取得条件： 1个打工任务取得金牌评价

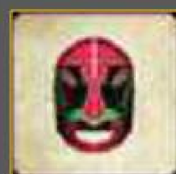
 悪くねぇな  铜杯

取得条件： 5个打工任务取得金牌评价

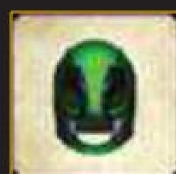
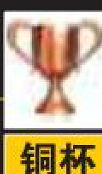
 俺の心のプラチナ殿堂入りだ!  铜杯

取得条件： 9个打工任务取得金牌评价

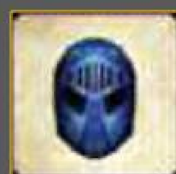
奖杯说明： 打工任务是随排名提升逐步出现的，取得银牌和金牌评价还会影响其他分支任务的出现，其中有三个任务稍有难度。Mission 01的任务内容是先打落树上的椰子，再运送到指定地点。金牌要求3分钟内运送8个以上，一个个搬运会发现时间非常紧张，而其实椰子是可以同时运送3个的，这样就能大大节省时间。Mission 08的任务内容是抓蝎子，金牌要求3分钟抓15只以上，在起点的左前方有十来只蝎子聚集在一起，抓到这一批后15只就没什么问题了。Mission 09的任务内容是驾驶摩托车借助高台进行跳跃，跳跃距离超过2000码就能获得金牌，玩家需要在跳台前的一段路上喷气加速至最高速度，到达跳台时推右摇杆的↑方向，记得要有一点提前量。

 ただの三流ではないようですね  铜杯

取得条件： 1个杀手任务取得金牌评价

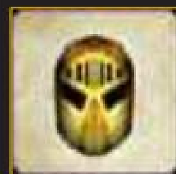
 依頼はまだまだありますので  铜杯

取得条件： 5个杀手任务取得金牌评价

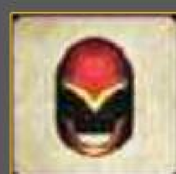
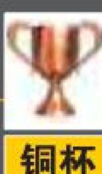
 ワンランク上の上へ、然るべく  铜杯

取得条件： 20个杀手任务取得金牌评价

奖杯说明： 杀手任务大部分都比较简单，只有少数几个的金牌评价要多刷几次，例如Assassination Gig 11，目的是干掉目标人物，杀其他敌人无效，金牌的时限为15秒，时间很紧。一开始就直冲目标人物，不要用锁定，直接砍，而前跳斩接倒地追击的方法也可以尝试。时间一超过15秒就退出重来，直到成功为止。可在取得电力无限的椿Mk-Ⅲ之后再挑战。

 スリルが欲しいんでしょ?  铜杯

取得条件： 1个自由战斗任务取得金牌评价

 ギリギリでイかされないようにね  铜杯

取得条件： 5个自由战斗任务取得金牌评价

 信じてたわ アナタの力を  铜杯

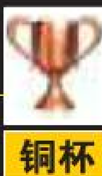
取得条件： 10个自由战斗任务取得金牌评价

奖杯说明： 自由战斗任务的特点是体力只有1格，必需无伤干掉所有敌人才算通过，只要通过了评价必定为金牌。一般情况下可以用跳跃斩接倒地追打的方式来清除，安全系数高。遇到用手枪的敌人要特别小心，如果能够使出即时防御的话当然好，可令枪手出现硬直，距离近时一个反击技就秒了，但保险起见还是以防御为主，慢慢接近后再出手攻击。机枪兵反而容易对付，侧翻闪开后随便虐。全部10个自由战斗任务建议在取得椿Mk-Ⅲ后再集中挑战。

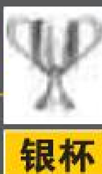
 SはシルヴィアのSなのよ 知ってた?  银杯

取得条件： 所有排位战均取得S级评价

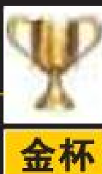
奖杯说明： 排位战指的是主线战斗部分，所谓S级评价需要过关时间和受伤情况两项指标都达到S级，建议在三周目时选VERY SWEET模式来刷评价，三周目时不需要收集，一路猛冲，时间评价肯定是S级，受伤S级也还允许玩家被打中数次，不算太苛刻。这个奖杯不要求在同一周目中完成，之前两遍游戏中已经取得了S级评价的关卡是不用再刷的，但保险起见，万一没有达到S级就读档重来，以免白打。

 殺り慣れてきたわね  铜杯

取得条件： 用任意手段干掉51个杂兵

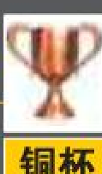
 その調子で殺りつづけて!  银杯

取得条件： 用任意手段干掉510个杂兵

 殺りまくり! 最高よ、トラヴィス!!  金杯

取得条件： 用任意手段干掉5100个杂兵

奖杯说明： 一般来说打完三周目也凑不够5100个杂兵，所以这应该是最后获得的奖杯。可不断刷杀手任务18来赚杀人数，这个任务限时3分钟，一般可以杀110人左右，同时还能赚16万左右的金钱，可谓一举两得。关即可获得一个奖杯。

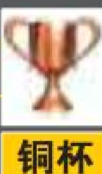
 損害賠償金の請求が協会にきてるんだけど  铜杯

取得条件： 破坏51个街道中的物品

 アナタの賞金から賠償金引いとくから  铜杯

取得条件： 破坏510个街道中的物品

奖杯说明： 街道中的电线杆、路灯、树木等可破坏的物品都计算在内，骑摩托车时多撞撞就行了。

 新作? 次まで待っとけ、オタク野郎!  铜杯

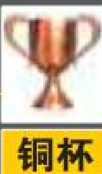
取得条件： 取得所有的光剑和配件

奖杯说明： 买完武器店中所有的物品，剧情至少要进行到第3位时才有可能。注意，一周目时在打败BOSS后取得的道具一定要第一时间交给武器店的御姐，通关到了二周目时就无法取得了。

 店じまいだぜ兄弟  铜杯

取得条件： 购买AREA 51中的所有商品

奖杯说明： AREA 51就是服装店，有部分商品要二周目才会出现。玩家可在三周目刷杀人数过程中赚上200万，再去一次性购入所有商品。（此奖杯必需下载升级补丁后才能获得）

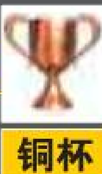
 チョイオタキラーの必殺コーデ  铜杯

取得条件： 收集一半的T恤

 私も今シーズンの新作が全部欲しいんだけど  银杯

取得条件： 收集全部的T恤

奖杯说明： 有相当一部分的T恤在AREA 51直接购买就行了，但还是有一些需要翻垃圾箱才能找到，可对照T恤收集地图一件一件找，难度不大。

 シルちゃんカードは激レアよ  铜杯

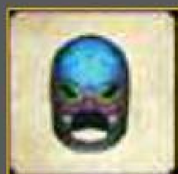
取得条件： 收集一半的集换卡

 オタクって絶対コンプするわよね  银杯

取得条件： 收集全部的集换卡

奖杯说明： 集换卡一周目只能收到50张，每个排位战的杂兵场地中均有5张。二周目时增加了100张，除了排位战的杂兵场地中更新了55张，还有45张需要在街道中挖掘。注意有部分卡片所在位置比较狭窄，不能用摩托车来挖。卡片收集详见后文说明。





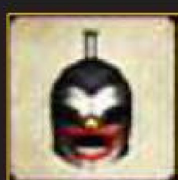
トラヴィス！オマエの投げは最高だ！



铜杯

取得条件： 习得所有的摔投技

奖杯说明： 初期拥有4种投技，至第2位时可随剧情习得7种，还有4种需要在录像店里购买录像带，在家中观看后即可习得。最后一种在选择真结局与Henry战斗时习得，奖杯也会在此时弹出。



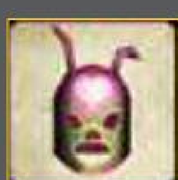
おう アレだ 道を極めたな



铜杯

取得条件： 完成所有的训练项目

奖杯说明： 排名上升之后可去龙大师的道场进行训练，以提升基础能力。第一个项目要装备4种不同的武器才能进行练习，后两项训练均可进行8次，每次训练的价格会上涨，但难度没什么变化。训练回数随排名增加，所以这个奖杯至少要进行到一周目第2位时方可取得。



免許皆伝だ 迷うことなく突き進め



铜杯

取得条件： 在Lovikov处学到所有的技巧

奖杯说明： 排名第8位时可在酒吧遇到Lovikov大叔，用街道中捡到的小球可以在他那里换取实用的技巧。每7个小球可以换一种技巧，小球总数为49个，建议尽早收齐后换取所有技巧，对之后的战斗会更加有利。（此奖杯必需下载升级补丁后才能获得）



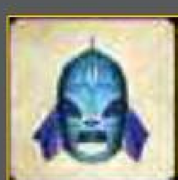
意外と甘かった？でも私は甘くみないでね



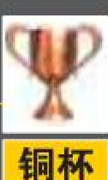
铜杯

取得条件： BITTER难度通关

奖杯说明： 最高难度BITTER需要游戏通关一次后才会出现，因为此时手持无限电力的椿MK-Ⅲ，所以并不会感觉太难，只是后期BOSS体力较多，可能会给玩家造成一些小麻烦，但通关对于大部分玩家来说应该是不成问题的。建议二周目时选择此难度，顺便收集新增的集换卡。稍稍可以偷懒一下的地方是不必选真结局，选第二项普通结局的话也能拿到奖杯，这样就不用去打体力超多的Henry了。



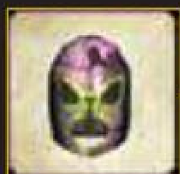
随分 お盛んみたいね



铜杯

取得条件： 看过所有女性角色的性感服装

奖杯说明： 女性角色的性感服装只会在VERY SWEET难度中出现，此难度同样要通关一次才会出现。玩家必须在此难度中打到排名第一，之后在家中选ARMCHAIR→DREAM→JEANE ep.1，把这一段剧情看到快结束时奖杯才会弹出。VERY SWEET难度三周目时打比较合适，顺便刷剧情战斗全S评价。



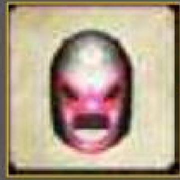
デストロイ・ウォーリアーズが一位指名したいそうよ



铜杯

取得条件： 用光剑把Dr. Peace的防御不能技打回去

奖杯说明： 第9位的Dr. Peace其防御不能技就是身上发光再打出一发强力子弹的招式，在合适的时机按△或□键可以将子弹打回去，只是不太容易把握，可在家中的ARMCHAIR→NIGHTMARE重新进行BOSS战，这样可以反复尝试又没有GAME OVER的压力。



ハリウッドデビューも近いかも



铜杯

取得条件： 用光剑把Destroy Man的毁灭加农打回去

奖杯说明： 毁灭加农是第7位Destroy Man的一招防御不能的飞行道具，平常会使用频率不算高，不过当山寨超人飞到天上时会一直使用这一招，同样是在特定时间按键将其打回。刷的方法和上一个奖杯相同。





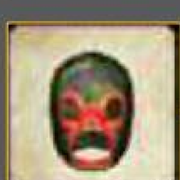
そっちのバットさばきは上手なのね



铜杯

取得条件： 用光剑把Bad Girl打过来的敌人再打回去

奖杯说明： 第2位的Bad Girl在体力下降到一定程度后会跑到传送带处将敌人一棒子打飞过来，玩家还是要看准时机把"人间大炮"打回去，成功时会引发QTE，时机方面要比前两个奖杯好掌握一些。



いい梦见れた？



铜杯

取得条件： 使用BLOOD BERRY打赢所有噩梦中的BOSS战

奖杯说明： 在家中选ARMCHAIR→NIGHTMARE可重打已经打过的BOSS战，使用最初武器打过所有BOSS战即可取得奖杯。需要注意的是Henry也包括在内，建议在三周目打VERY SWEET时拿下该奖杯。



そのコーデ ドン引きでしょ…



铜杯

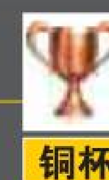
取得条件： 穿上整套"ビザールジェリー系"的服装

奖杯说明： 按照太阳镜005、夹克010、T恤002、牛仔裤012、皮带010进行装扮即可。





やるじゃない



铜杯

取得条件： 无伤连续干掉30个敌人

奖杯说明： 一般在百人斩或是刷钱的杀手任务中会无意间取得。



デストロイ超特急 フルスロットル！



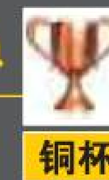
铜杯

取得条件： 在一次摩托车的喷气加速过程中破坏街道中51个物品

奖杯说明： 方法不对的话这个条件是无法达成的。喷气加速是按住R2+×键，但是电力耗完时加速会中断，要等电力恢复后才能再使用加速。在加速过程中按住R2+×+□键同时转向可以使出甩尾，甩尾过后电力会重新加满，这样一来加速就不会因电力不足而中断了。注意甩尾时不要碰到墙壁，摩托车可能会被阻停，这样也算加速中断。需要破坏的物品可选择路边种的树，一排撞下来数量不少。失误过多造成可破坏的物品变少时，可以进出屋子把物品再刷新出来。这个奖杯需要一些技术，可能要多试几次。



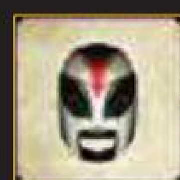
あっちの运转も下手そうね



铜杯

取得条件： 驾驶摩托车与街道中的行人擦身而过51次

奖杯说明： 其实就是撞上去，但本作中不会出现行人被撞飞的情况，他们只会被吓一跳。注意！这样奖杯需要玩家不下车一次完成，分几次撞向51人是不算的。



カルガリー時代の日々を思い出した？



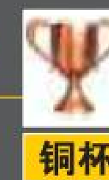
铜杯

取得条件： 投技连续10次成功

奖杯说明： 无意间便可解锁的奖杯，玩家也可在游戏初期积极使用投技。

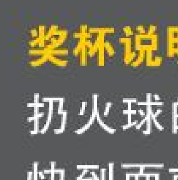


なんか剣の达人みたい

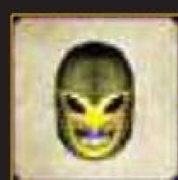


铜杯

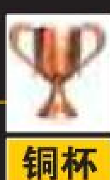
取得条件： 即时防御连续5次成功



奖杯说明： 第9位的杂兵战时有一种会扔火球的敌人，拉开一定距离，等球快到面前时按一下L2键，成功率还是很高的，反复5次即可。另外，即时防御后的反击技非常强力，实战中可积极使用。



师匠超えちゃった？



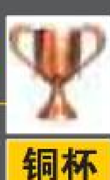
铜杯

取得条件： 无伤完成任意一个排位战关卡

奖杯说明： 最容易达成的是第5位的排位战，这一关没有BOSS战，杂兵战部分也只是一条狭长的通道，敌人数量很少，用跳跃斩后接倒地追打的方式可以让杂兵基本没有攻击机会。



もうトイレに住んじゃえば？



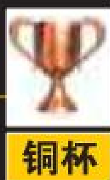
铜杯

取得条件： 使用过游戏中所有的厕所

奖杯说明： 每场BOSS战之前会有厕所用来存档，家中还有一个厕所，不太可能遗漏。



とうとう魔法使いになった？



铜杯

取得条件： 用魔法杖变出回复道具

奖杯说明： 这是一个彩蛋型的奖杯。在与第5位的魔术师BOSS战斗时，如果出现双方拼刀的情况且玩家输了（其实想赢还是很困难的），那么手中的光剑就会变成魔法杖，此时再出一个蓄力斩，那魔法杖又会变回原样，且在场地中央出现回复道具。与BOSS拼刀的出现概率不是很高，可在"噩梦"中反复尝试。



集换卡收集

一周目可收集的卡片为001号~050号，均分布在排位战场地的宝箱内。二周目增加了100张卡片，在排位战场地中新增的卡片为051~090、136~147，在城镇地面埋着091~136、148~150。埋着的卡片在地图上会标出位置，所以很容易找，而宝箱里的卡片大部分都比较明显，以下列出这些卡片的所处位置，大家只要顺着收集即可，☆符号表示二周目时追加的卡片。

●排位战第10位

2楼寝室：☆卡片051
3楼走廊：卡片001
3楼屋内：卡片002，☆卡片052
1楼内侧走廊：☆卡片136
大厅内：卡片003，☆卡片053，☆卡片054
大厅外走廊：卡片004
打电话后：卡片005

●排位战第9位

1楼北侧：卡片006，☆卡片055
2楼最后一场杂兵战：卡片007
3楼棒球迷你游戏：卡片008
3楼杂兵战：卡片009，☆卡片056
3楼下一场杂兵战：卡片010，☆卡片057
打电话后：卡片137

●排位战第8位

校舍外：卡片011，☆卡片058
1楼起点：卡片012
1楼杂兵战：☆卡片059
1楼终盘：☆卡片060
体育馆：卡片013，卡片014，☆卡片061
打电话后：卡片015，☆卡片138

●排位战第7位

地铁站闸机：卡片016，☆卡片062
地铁站月台：卡片017，☆卡片063
到站后的月台：卡片018，☆卡片064
到站后的闸机：卡片019，☆卡片065，☆卡片066
仓库1前：☆卡片067
仓库1和2之间：卡片020
仓库2和3之间：☆卡片139

●排位战第6位

沙滩第1区域：卡片021，☆卡片068
沙滩第2区域：卡片022，☆卡片140
沙滩第3区域：卡片023
沙滩第4区域：卡片024，☆卡片069
打电话后：卡片025，☆卡片070

●排位战第5位

起点后方：卡片026
下楼梯后：卡片027，卡片028
一本道沿途：卡片029
打电话后：卡片030
接近出口处：☆卡片071，☆卡片072，☆卡片088，☆卡片089，☆卡片090，☆卡片141，☆卡片147

●排位战第4位

地铁站闸机：卡片031
地铁站月台：卡片032，☆卡片073
到站后的月台：卡片033，☆卡片074
到站后的闸机：卡片034，卡片035，☆卡片142

●排位战第3位

巴士总站：卡片036，卡片037，卡片038，☆卡片075，☆卡片076，☆卡片077
到战后：卡片039，☆卡片078
BOSS战场地：卡片040，☆卡片079，☆卡片080，☆卡片143

●排位战第2位

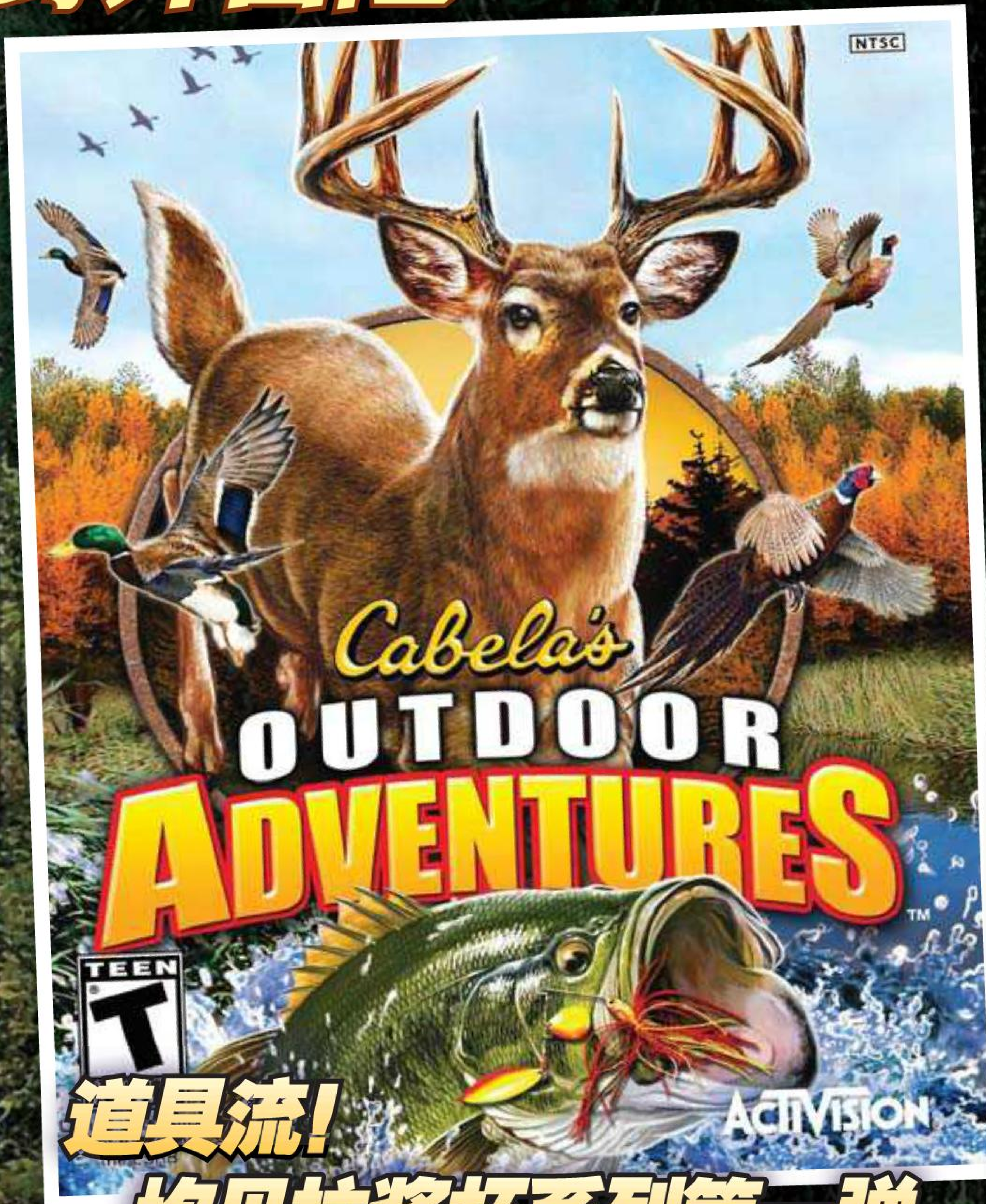
棒球场内：卡片041，卡片042，卡片043
打电话后：卡片044，卡片045，☆卡片081，☆卡片082，☆卡片144

●排位战第1位

谜之森起点后方：卡片046，☆卡片083
※龙大师指路按"右左右左"来走
迷宫沿途：卡片047，卡片048，卡片049，☆卡片084，☆卡片085，☆卡片086
发生剧情后：卡片050，☆卡片087
打电话后：☆卡片145，☆卡片146



野外冒险奖杯攻略特辑



道具流！坎贝拉奖杯系列第一弹

想必奖杯迷对于“坎贝拉系列”应该都有所耳闻，也就是俗称的“打猎系列”。这个系列虽然玩法上类似于FPS，但实际上属于体育游戏类型，对打猎运动有着较高的拟真度，同时游戏中又有很多提示和说明，比较友好，就算是野外打猎的门外汉，也可以轻松上手。游戏追求的是小心翼翼地接近猎物、一击必杀的感觉，同时又要保持战利品完整性，再加上大自然的风光，基本上属于休闲游戏的范畴。因此本系列虽不出名，但一直都有固定的消费群体，进入次世代之后更是保持每年一至两作的推出速度。2009年的这一款《坎贝拉野外冒险》是第一款支持奖杯的打猎游戏，而且也是难度最低的一款，如果你想感受一下打猎的乐趣，不妨先从本作开始。

文 胜负师 美编 一刀

PS3	坎贝拉野外冒险	Activision	体育
	Cabela's Outdoor Adventures		美版
	2009年9月9日	1人	49.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

●从菜鸟到行家

本作有两种难度可供选择，选低难度对奖杯取得没有影响。游戏有两个模式，先通一遍故事模式，以解锁所有的武器和道具。这一作非常强调道具的使用，专用的打猎道具可谓五花八门，如果流程卡了，注意一下提示中的关键词，再按下R1键，看看装备里面有没有这种道具，基本上就迎刃而解了。还有不要打错了目标，而且有些猎物必须用特定的武器猎杀才算完成任务。由于本作没有选关的设定，所以要特别注意各种数量累积型的奖杯，应尽早完成，像不用瞄准镜杀10只大猎物、钓鱼时完成20个GOOD CAST等奖杯还是很有可能遗漏的。至于每大关2个狩猎点（分支任务）更是要注意，一旦错过就可能得重新开档了。故事模式通关后，再打11次Trophy Chase模式，每次最快一两分钟就能完成，但要保证对目标一枪毙命，白金随即入手。

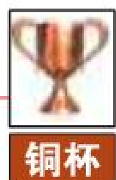
奖杯总数	43	铜杯	34	银杯	3	金杯	5	白金	1	奖杯难度	D


Platinum  白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯


Greenhorn  铜杯

取得条件：完成第一次狩猎


Fisherman  铜杯

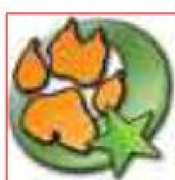
取得条件：参加一个分站的三节练习赛

奖杯说明：本作的钓鱼部分做得比较简单，选用合适的鱼饵，用六轴功能晃手柄甩线，鱼上钩时还得再晃一次手柄，之后按住○键收线，当鱼杆变成红色时就要停一下，以免鱼线被扯断。


Call Novice  铜杯

取得条件：完成1个GOOD CALL

奖杯说明：用特殊的哨子模仿动物的叫声，可以把动物吸引过来。所以GOOD CALL就是吹出完美音色，只要根据说明书上的手柄图案，向指定方向晃动手柄就行了。奖杯目标是10个GOOD CALL，比较简单。


Tracking Novice  铜杯

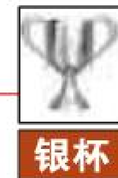
取得条件：调查1个动物留下的痕迹

奖杯说明：靠近动物脚印、粪便等痕迹时会有提示，按住×键注视一下就算完成调查了。游戏中的动物痕迹有数十处，奖杯目标只是10个痕迹，虽然有可能错过一些，但10个还是能凑够的。


Casting Novice  铜杯

取得条件：完成1个GOOD CAST

奖杯说明：钓鱼时甩线刚好落到漩涡标记附近就能获得GOOD（NICE）CAST等的高评价，由于六轴的力度不太好掌握，奖杯目标是累计20个GOOD CAST，对于不善于体感操作的玩家来说这个奖杯会变得很麻烦。其实玩家在完成钓鱼任务之后，可以先不回码头，换上错误的鱼饵，这样就不会钓起鱼了，可专心甩线。玩家先尝试一个固定的力度，看大概甩到什么位置，然后调整好船与漩涡之间的距离，就不断尝试吧。不要想着一口气搞定20个GOOD CAST，每次能拿三五个其实也够了，钓鱼的机会挺多的。


Shotgun Mastery  银杯

取得条件：用霰弹枪猎杀20只鸟

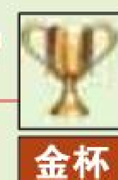
奖杯说明：可以说是必得的奖杯，不必刻意去刷。


Kansas Hunter  金杯

取得条件：完成第一大关Kansas


Idaho Hunter  金杯

取得条件：完成第二大关Idaho


British Columbia Hunter  金杯

取得条件：完成第三大关British Columbia

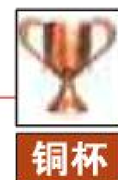

Alaska Hunter  金杯

取得条件：完成第四大关Alaska


Merciful Hunter  铜杯

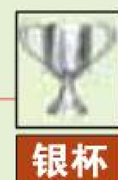
取得条件：对5只大型猎物实现一枪毙命

奖杯说明：爆头或打中要害都可以一击必杀，开始阶段难度不大的猎物最好都一枪解决，奖杯目标是20只。


Rifle Mastery  铜杯

取得条件：用来复枪猎杀10只动物

奖杯说明：比起霰弹枪，来复枪的使用率更高，同样是必得的奖杯。


Pheasant Hunter  银杯

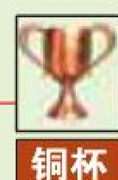
取得条件：完成所有猎野鸡的任务

奖杯说明：注意不要错过相关狩猎点，请参看“狩猎点位置指南”。

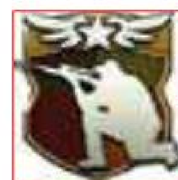

Moose Trophy Hunter  铜杯

取得条件：在Trophy Chase模式中猎得1只Moose

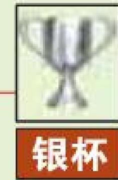
奖杯说明：Trophy Chase模式推荐在故事模式通关后再挑战，具体心得参看下文说明。


Call Expert  铜杯

取得条件：完成5次GOOD CALL


Efficient Hunter  铜杯

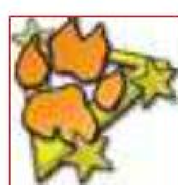
取得条件：对10只大型猎物实现一枪毙命


Turkey Hunter  银杯

取得条件：完成所有猎火鸡的任务

奖杯说明：注意不要错过相关狩猎点，请参看“狩猎点位置指南”。





Tracking Expert



铜杯

取得条件： 调查 5 个动物留下的痕迹



Casting Expert



铜杯

取得条件： 完成 5 个 GOOD CAST



Handgun Mastery



铜杯

取得条件： 用手枪猎杀 5 只动物

奖杯说明： 手枪其实还比较好用，只是要到游戏中期才会解锁，有的猎物还要求必须用手枪来射杀。不过最好还是一拿到手枪后就使用，杀小动物也算。



Whitetail Trophy Hunter



铜杯

取得条件： 在 Trophy Chase 模式中猎得 1 只 Whitetail



Columbian Blacktail Trophy Hunter



铜杯

取得条件： 在 Trophy Chase 模式中猎得 1 只 Columbian Blacktail Deer



Coues Trophy Hunter



铜杯

取得条件： 在 Trophy Chase 模式中猎得 1 只 Coues Deer



Sitka Blacktail Trophy Hunter



铜杯

取得条件： 在 Trophy Chase 模式中猎得 1 只 Sitka Blacktail Deer



Rocky Mountain Mule Deer Trophy Hunter



铜杯

取得条件： 在 Trophy Chase 模式中猎得 1 只 Rocky Mountain Mule Deer



Elk Trophy Hunter

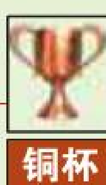


铜杯

取得条件： 在 Trophy Chase 模式中猎得 1 只 Elk



Mountain Goat Trophy Hunter

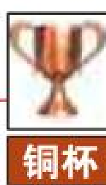


铜杯

取得条件： 在 Trophy Chase 模式中猎得 1 只 Mountain Goat



Caribou Trophy Hunter



铜杯

取得条件： 在 Trophy Chase 模式中猎得 1 只 Caribou

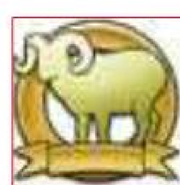


Pronghorn Antelope Trophy Hunter

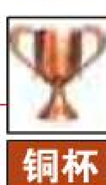


铜杯

取得条件： 在 Trophy Chase 模式中猎得 1 只 Pronghorn Antelope



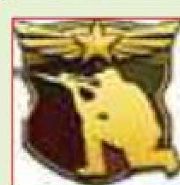
Desert Bighorn Sheep Trophy Hunter



铜杯

取得条件： 在 Trophy Chase 模式中猎得 1 只 Desert Bighorn Sheep

奖杯说明： Trophy Chase 模式的玩法是在 10 分钟内猎得指定的猎物，游戏开始前可以自由设定目标的大小、毛色、犄角的形状大小，为了便于辨认，我们完全可以把目标的样子设置得显眼一些，比如最大体形、花白色、巨大的犄角，故事模式中取得的分数越高，能设置的内容也越多，所以推荐玩家在故事模式通关后再挑战这个模式。由于该模式相当于是自由狩猎，可能会出现满场转也找不到目标的情况，最好是用 GPS 经常确认一下自己所在的位置。有一点好处就是哪怕惊跑了猎物，任务也不会失败，看到目标就一路追过去吧。



Marksman



铜杯

取得条件： 对20只大型猎物实现一枪毙命



Call Master



铜杯

取得条件： 完成20个GOOD CALL

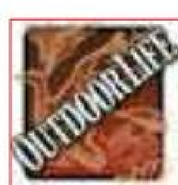


Tracking Master



铜杯

取得条件： 调查10个动物留下的痕迹



Notorious Hunter



铜杯

取得条件： 在任意一大关内找到所有的狩猎点并完成狩猎任务

奖杯说明： 其实就是分支任务，每一大关有 2 个狩猎点，是有可能遗漏的。非常麻烦的一点是本作不能选关，如果错过了，只能重新开档再玩一遍，所以一定要特别小心！具体请参看“狩猎点位置指南”。

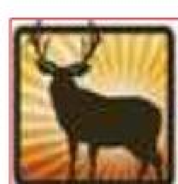


Casting Master



铜杯

取得条件： 完成20个GOOD CAST



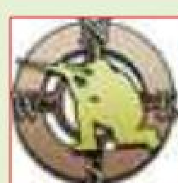
Integrity



铜杯

取得条件： 在 Trophy Chase 模式猎得 10 个完整性 100% 的目标

奖杯说明： 所谓完整性（trophy integrity）是指用合适的猎枪将猎物一枪毙命。手枪和只有一发子弹的来复枪适用于所有大型猎物，再加上 Trophy Chase 模式至少要打 11 次，只要 10 次是一击必杀的，那就能顺便获得该奖杯了。



Opportunistic Hunter



铜杯

取得条件： 找到全部 8 个狩猎点并完成狩猎任务



Bow Mastery



铜杯

取得条件： 用弓箭猎杀 5 只动物

奖杯说明： 和手枪的奖杯差不多，射杀小动物也可以。



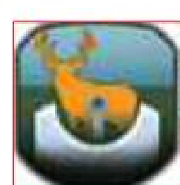
Guns Collector



铜杯

取得条件： 在游戏中使用所有的枪猎杀动物

奖杯说明： 各种枪是随游戏流程逐步解锁的，如果你每次都用最合适的枪来射杀目标，那一定会用到所有的枪，当然，你也可以一解锁新枪就拿来试试手，打打无辜的小兔子、小浣熊、小松鼠什么。



Old School Hunter



铜杯

取得条件： 用肉眼瞄准猎杀 10 只大型猎物

奖杯说明： 其实就是不使用瞄准镜杀 10 只大动物，是一个比较容易遗漏的奖杯。按十字键的左可以卸下瞄准镜，射击时的难度当然会提高一些，还有就是有效射程会变短，在离目标比较近时积极使用吧，争取早一点取得该奖杯。



Quick Hunter



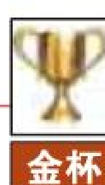
铜杯

取得条件： 在没有被发现的情况下猎杀 10 只动物

奖杯说明： 几乎不可能错过的奖杯，而且猎杀小动物也算。



Trophy Seeker



金杯

取得条件： 在故事模式中取得 200 分

奖杯说明： 满分有 450 分，除了少量动物的痕迹可能错过，大部分的分数是不可能遗漏的，就算打得马马虎虎，通关时也能拿下 420 分左右，200 分的金杯简直就是白送的。

●狩猎点位置指南

第一关 Kansas

第二个区域（17 分），在猎得第一只白尾鹿后，沿途会发现两处鹿的痕迹，之后走到左侧的空地，就会触发狩猎，是在 2 分钟内打 10 只野鸡，时间很充裕，不用着急。

完成钓鱼之后的那个区域（11 分），猎得第一强雄鹿后，在到达倒下的树之前往左边走，可以找到狩猎点，是用霰弹枪打两只东部火鸡（eastern turkey），十分容易。

第二关IDAHO

第二个区域（17 分）猎得第一只黑尾鹿（mule deer）后可以发现两处鹿的痕迹，此时向右侧探索可以找到一个栅栏，远处可以看到农场，在那里有猎杀 5 只北美小狼的任务，没有时间限制。

完成钓鱼之后的区域（18 分）打中第一只野生白山羊（mountain goat）后由山道前行，注意沿途有一个向右的岔路口，进入后会有三个狩猎的隐蔽帐篷，选择远端的那一个，用霰弹枪打两只火鸡（turkeys）即可，注意不要多打。

第三关BRITISH COLUMBIA

第三区域（12 分）开始阶段，在河边找到第一个动物脚印后往左转，可以看到一根横躺的枯木，这里有一条路通往狩猎点，3 分钟内用霰弹枪打 12 只松鸡（ruffed grouse）。

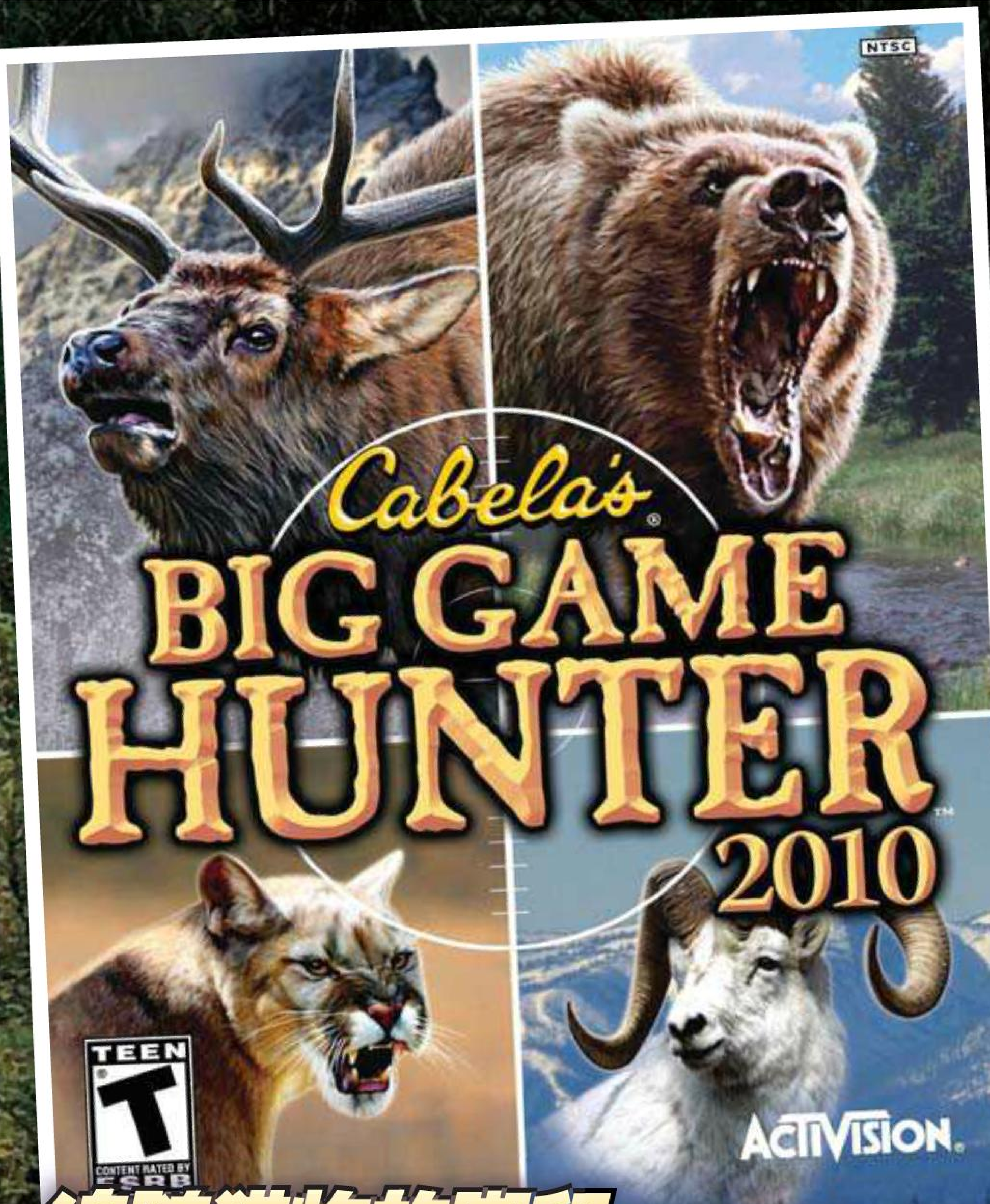
钓鱼过后的区域（22 分）发展到跟着熊（Follow the bear）这一步，注意在左侧山坡上可以看到一间木屋的骨架，往那里走就能找到狩猎点，需要在 5 分钟内猎杀 5 只浣熊（raccoons），杀一只就需要等上一会儿，浣熊才会再刷新出来。

第四关ALASKA

第二区域（20 分）发展到前往 GPS 标注地点时，在目的地左侧的一片小区域有狩猎点，几乎是必经之路，一般不会遗漏。玩家要在两分钟内用霰弹枪打 2 只松鼠（squirrels），小松鼠的判定比较小，靠近瞄准了再打。

第三区域（23 分）干掉两只熊之后，由倒下的木头过河，此处必定会出现狩猎点，不会错过。注意一定要先干掉两只熊，提前到达此处是无效的。





追随猎物的脚印 迈向白金!

坎贝拉猎人2010	Activision	体育
PS3 Cabela's Big Game Hunter 2010		美版
2009年9月29日	1人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

●猎人直觉

和一个白了坎贝拉全系列的朋友探讨过，他认为《猎人 2010》这一作的趣味性是最强的。虽然没有鸡肋般的钓鱼，也没有那么些个花样繁多的狩猎道具，但是从游戏制作的角度来说要比《野外冒险》成熟许多，可以选关，有评价系统可供挑战，画面也明显要强些。特别是"猎人直觉"系统的引入，让本作的提示功能更加生动有趣，更像是游戏应有的表现手法。虽然我同意这些看法，但是我不太建议各位奖杯迷一上来就挑系列中的这一作下手，因为起步有点高了，全金牌评价和找脚印两大难点不得要领的话也挺折腾人。一个最快 6 小时就能白金的游戏，要是拖到 10 小时以上，同样会让人有挫败感。总之，先看一下以下文字，熟悉一下奖杯条件，再看一下光盘里附送的"视频攻略"，应该就不会出现这种情况了。



奖杯总数	28	铜杯	14	银杯	7	金杯	6	白金	1	奖杯难度	D

Platinum Trophy 白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Easy As Falling Off A Log 铜杯
取得条件：在平衡木事件中生还

I Walk The Line Cross 铜杯
取得条件：在所有的平衡木事件中生还

I Immediately Regret This Decision 铜杯
取得条件：在熊口下逃生
奖杯说明：以上三个是剧情奖杯，不会遗漏。

Silent Hunter 铜杯
取得条件：用十字弓射杀一只动物
奖杯说明：十字弓射失时也不会惊动猎物，是十分好用的武器，不过要游戏进行一段之后才能解锁。

What Big Teeth You Have 铜杯
取得条件：遇到一只食肉动物时生还
奖杯说明：剧情奖杯，不会遗漏。

F+ 铜杯
取得条件：完成任意任务时没有取得奖牌
奖杯说明：分数很低，没有达到铜牌标准时就会获得这个奖杯。

Searching For Meaning 铜杯
取得条件：使用瞄准镜 42 次
奖杯说明：按住 L2 键瞄准，流程中必得的奖杯。

What's This Button Do? 铜杯
取得条件：按 10 次 L1 键
奖杯说明：这是个有点恶作剧的隐藏奖杯，因为 L1 键在游戏中是没有用处的，能在无意中取得该奖杯的同学，一定是经常太激动按错键了吧。

Duck And Cover 铜杯
取得条件：在任意一次狩猎中取得所有的隐蔽点
奖杯说明：使用猎人直觉时，可以看到有+% 标识的蓝圈，这就是隐蔽点。在隐蔽点蹲下可以取得一定的分数，把猎物周围所有的隐蔽点都走上一遍，就能取得这个奖杯。

Bronze Beauty 铜杯
取得条件：获得第一个铜牌

Cool Silver 铜杯
取得条件：获得第一个银牌

Solid Gold Get your first Gold Medal 铜杯
取得条件：获得第一个金牌
奖杯说明：三种奖牌在游戏流程中几乎是必得的。

Goldilocks' Revenge 铜杯
取得条件：猎得游戏中全部 4 只熊
奖杯说明：剧情奖杯，不会遗漏。

Wasically Wabbits 铜杯
取得条件：射杀 20 只野兔

One Shot, Two Kills 银杯
取得条件：用霰弹枪一枪打 2 只动物
奖杯说明：打野鸭时非常容易实现。

Heartbreaker 银杯
取得条件：14 次命中大型猎物的心脏
奖杯说明：心脏相对来说比较好瞄准，算是游戏中必得的奖杯。

Metal Deer Solid 银杯
取得条件：在 9 码之内猎得任意大型猎物

Splinter Smell 银杯
取得条件：与大型猎物距离 6 码以内不被发现
奖杯说明：以上两个奖杯可以一起拿，在第 6 关打野生山羊时，慢慢靠近，在 6 码内射击即可。

It's A Long Shot 金杯
取得条件：在 80 码开外猎得一只大型猎



物

奖杯说明：机会不止一个，最简单的是第六大关一开始，这个金杯算是白送的。



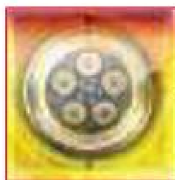

William Tell
银杯

取得条件：用十字弓猎杀 30 只动物




Muzzlelover
银杯

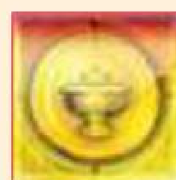
取得条件：用 Muzzleloader 猎杀 30 只动物




Pistolero!
银杯

取得条件：用手枪猎杀 30 只动物

奖杯说明：由于打兔子、狐狸、野鸭这样的小动物也算数，因此刷够 30 只也花不了太多时间。



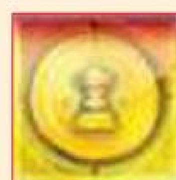

Welcome To The Order
金杯

取得条件：游戏通关




I Love Gooold!
金杯

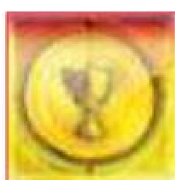
取得条件：获得任意一大关中的所有金牌




A True Hunter's Sense
金杯

取得条件：不使用猎人直觉完成任意一大关

奖杯说明：在熟悉某一关的流程后，选关重打，不使用猎人直觉过关即可，对成绩没有要求。推荐流程较短的第三大。




Ultimate Hunter
金杯

取得条件：获得游戏中所有的金牌

奖杯说明：要想取得金牌评价，有几个大原则。第一，每个隐蔽点和动物痕迹只要找到都是有额外加分的，而且已经找到的在下次挑战该任务时就不用找了，这些加分可永久获得；第二，在没有特定要求的情况下，距离越近得分越高，蹲在 +50% 的隐蔽点，一击命中猎物的要害是得高分的基本法则；第三，少量任务有特定条件，比如特定的武器、特定的距离等，请看清楚了再行动；第四，解锁了十字弓之后就尽量多使用吧，只要没打中是不会惊扰动物的，而且有得分加成。

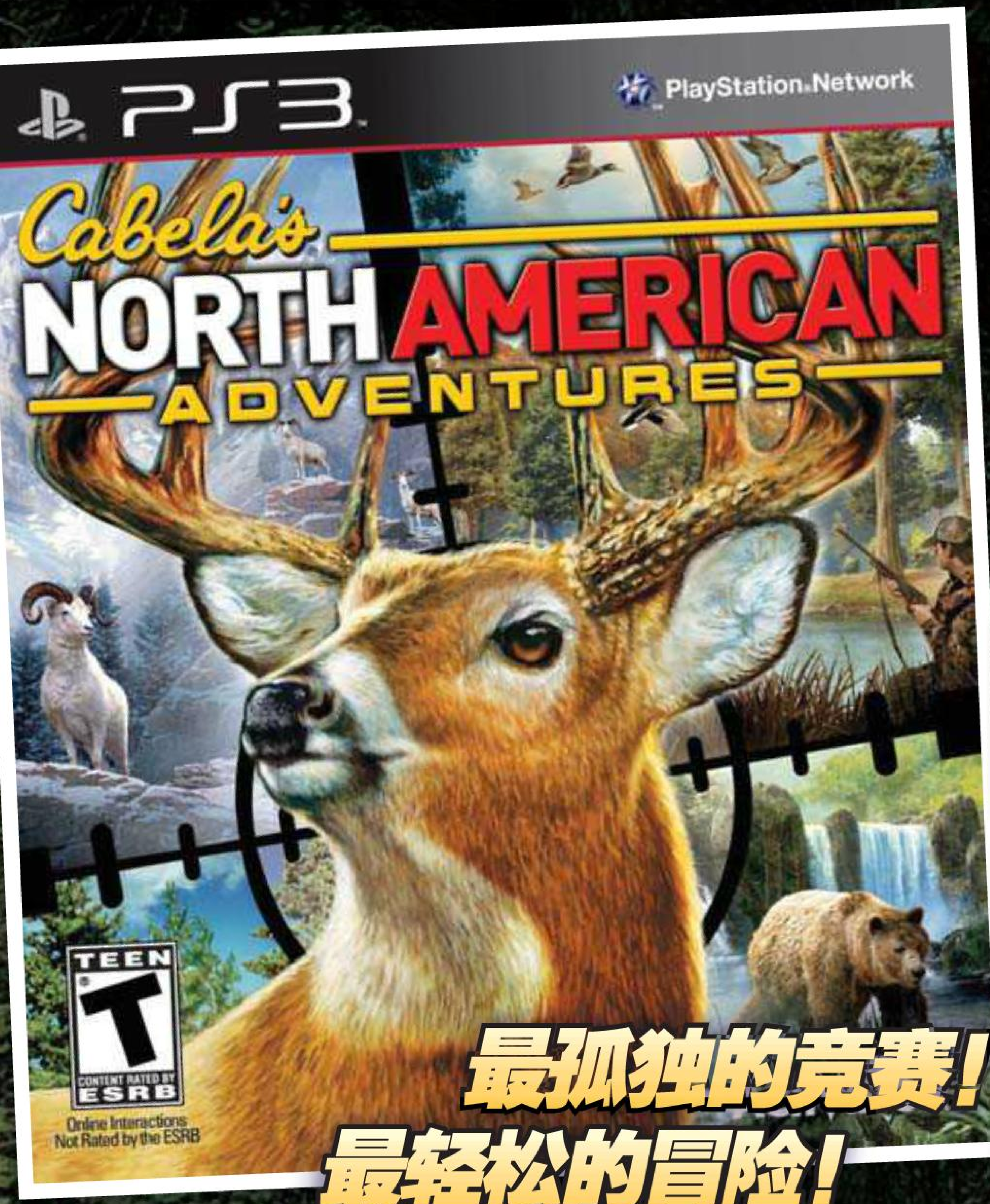



Ultimate Tracker
金杯

取得条件：发现 90 个动物留下的痕迹

奖杯说明：游戏中的脚印不止 90 个，可以遗漏十来个。但为了金牌，有时不得不尽量找齐。自己找的话会比较麻烦，可参看本辑 DVD 中的影像攻略，这样就事半功倍了。



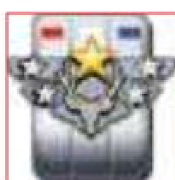
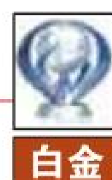


坎贝拉北美冒险	Activision	体育
PS3 Cabela's North American Adventures		美版
2010年9月14日	1人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

●职业生涯

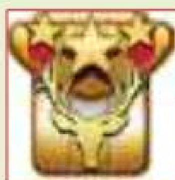
本作虽然加入了网络竞赛模式，但也只是需要联网上一下 PSN，并不需要与其他玩家配合，因为除了玩家自己，其他猎人都可以用电脑 AI 来代替，网战那几个奖杯只需要一点运气，对技术要求不高。虽然找脚印系统依然存在于本作，但和前作相比实在简单到了极点。本作中增加了类似于光枪射击的迷你游戏，与之相关的奖杯倒是需要一定的练习。至于另一个新模式 Big Trophy Tournament 完全就是耗时间，没什么难度可言。本作可以说是坎贝拉系列中奖杯难度最低的一作，有系列基础的玩家最快可在 6 小时内拿下白金，而且不需要观看视频指导，再加上 7 金 9 银的奖杯设置，绝对是奖杯迷不容放过的神作。

奖杯总数	26	铜杯	9	银杯	9	金杯	7	白金	1	奖杯难度	D

Master of the Hunt
白金

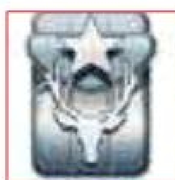
取得条件：获得除此之外的所有奖杯




Accomplished Hunter
金杯

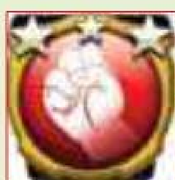
取得条件：完成 Pro Hunter 难度的生涯（CAREER）模式

奖杯说明：游戏开始时由主菜单选择 My Career > Manage Progress > Change Difficulty > Pro Hunter，之后以最高难度通关一次就能解锁两个难度相关奖杯了。




The Good Hunter
金杯

取得条件：完成 Sportsman 难度的生涯模式




Perk Expert
金杯

取得条件：在一场在线比赛中对对手使用 8 种不同的技能

奖杯说明：网战不一定能搜到人，而且为了奖杯取得更方便，我们最好是和三个电脑 AI 进行对战。设置方法是选 4 名玩家，A.I. Bots、Vitals、Perks 都选开启，Private slots 选 3 个，这样就不会有其他玩家来打扰你，你可以和 AI 尽情地刷了。技能经常会在射杀小动物后出现，玩家只加红色的技能，然后对其他人使用即可。一场比赛中取得 8 种不同的红色技能需要一点运气。




Gun Expert
金杯

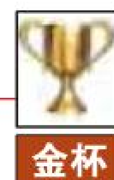
取得条件：解锁所有来复枪和霰弹的可安装部件




Gun Collector
金杯

取得条件：解锁游戏中所有的自定义枪械部件

奖杯说明：这两个金杯的必要条件是玩家要在生涯模式的所有关卡中都获得 A+ 评价。听起来好像满有挑战性的，其实并不难，因为 A+ 评价和射击准确度无关，只和分数有关，杀小动物也是有分数的，而且有些地方可以来回刷新小动物，这样一来要达到 A+ 的标准分数就简单了一大截。

Rifleman
金杯

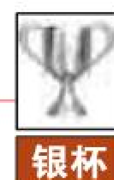
取得条件：用自定义来复枪射杀 10 只大型动物




Shotgun Expert
金杯

取得条件：用自定义霰弹枪射杀 50 只动物

奖杯说明：两个白送的金杯，游戏中必然可以将数量累计上去。霰弹枪杀 50 只小动物即可。

Objective Oriented
银杯

取得条件：在线比赛中累计完成 3 个目标

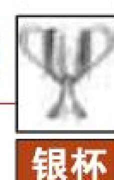
奖杯说明：所谓目标指的就是一些任务，每隔一段时间会弹出一个来。因为 3 个目标是累计的，并不需要在一场比赛中完成，毫无压力。




Marksman
银杯

取得条件：完成一场在线比赛后命中率统计在 70% 以上

奖杯说明：不需要玩家取得胜利，所以只要不乱开枪就行了。

Shooting Galleries Expert
银杯

取得条件：Shooting Galleries 模式全关卡都取得金牌

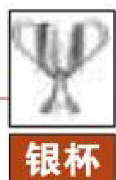
奖杯说明：这个模式相当于是个迷你游戏，采用的是轨道射击的形式，全金牌有一定挑战性。其关键点在于打大动物要用来复枪，打小动物要用霰弹枪，枪不能用错，不然就会减分。另外，同一种动物杀到一定数量就会有得分加成，这是取得高分的要点。和很多光枪游戏一样，玩家需要多玩几次把动物出现时机和位置背下来，大型动物一定不要放过，特别是杀过几只后得分加倍，漏一只就损失不小，这些分数想要从小动物身上赚回来还是挺困难的。小动物可以视具体情况，必要时就放弃一些，有时一换枪就会错失时机。


Trophy Hunter

银杯

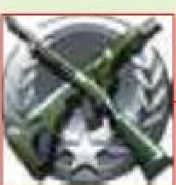
取得条件：猎得 Big Trophy Tournament 模式中所有的 5 级猎物

奖杯说明：这个模式的玩法是在一片区域内寻找并猎得一只指定猎物，成功后这种猎物就会升一级，打 5 次即可猎得 5 级猎物。该模式共 6 种猎物，也就是说一共要打 30 次！好在每一遍的游戏时间也就三五分钟，只是感觉会有些枯燥。


Film Expert

银杯

取得条件：至少有两次拍摄的得分超过 100 分

奖杯说明：在生涯模式中一共有 6 次拍摄机会，因为拍得不好可以重来，所以两次超过 100 分可谓轻而易举。


Gunsmith

银杯

取得条件：对枪进行自定义

奖杯说明：进入生涯模式按△键，然后随意改一下枪上的部件，奖杯就会跳出来。


Pro Tracks

银杯

取得条件：找到 10 个动物留下的痕迹

奖杯说明：这次找脚印实在简单，不光是各关卡遇碰的脚印不止 10 个，而且同一脚印，只要退出关卡再进入，再查看一次就算是找到两个，数量会累加。我自己就是利用第 2 关桥头两个脚印高速拿下该奖杯。


Exterminator

银杯

取得条件：Prairie Dog Courses 模式全关卡都取得金牌

奖杯说明：此模式和之前说到的 Shooting Galleries 模式玩法相同，取得金牌的注意点也一样。


Master Caller

银杯

取得条件：用野鸭哨至少吹出 3 个 Awesome 评价

奖杯说明：比较容易漏掉的一个奖杯，使用哨子时不要按照提示去输入指令，而是按住 × 键一秒左右放开，再按一秒放开，完成一组后如出现 Awesome 评价就对了，重复三次即可。


First Deer

铜杯

取得条件：在生涯模式猎得第一头鹿


Pro Tracks

铜杯

取得条件：对同一个对手使用 4 次技能

奖杯说明：在刷使用 8 种不同技能的奖杯时可顺便取得，注意只加红色技能，以免技能格子被没用的技能占了。


Scout

铜杯

取得条件：找到第 1 个动物留下的痕迹


Under Cover

铜杯

取得条件：在隐蔽位置射杀至少 3 只大型猎物

奖杯说明：只要在掩体处蹲下射击即可，几乎是必得的奖杯。


Long Shot

铜杯

取得条件：在 80 码开外射杀一只大型猎物

奖杯说明：游戏中有一些猎物原本就需要远距离射杀，因此属于必得的奖杯。


Custom Firearm

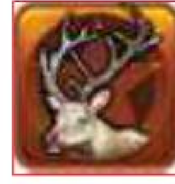
铜杯

取得条件：第一次使用一把自定义的改装枪械射杀动物


Bow Kill

铜杯

取得条件：第一次使用弓箭射杀动物


Rare Trophy

铜杯

取得条件：在 Big Trophy Tournament 模式中猎得一只白化猎物

奖杯说明：白化猎物其实就是 5 级猎物，任意种类打过 5 级就能取得这一奖杯。


One Shot, One Kill

铜杯

取得条件：对 5 只大型猎物实现一枪毙命

奖杯说明：非常容易，几乎算是必得的奖杯。

体验狩猎的惊险与刺激 品位大自然的危险旅程

文 SunX

坎贝拉 危险狩猎 2011			主视角射击
PS3	Cabela's Dangerous Hunts 2011		美版
	2010年10月19日	1人	39.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

●孤胆猎人

《坎贝拉》系列"是欧美颇有知名度的主视点射击游戏，与其他 FPS 游戏所不同的是，玩家面对的"敌人"是真实世界中存在的各类野生动物。本作可以说是系列中难度最高的一作，所以被冠以"危险狩猎"的副标题。游戏方式也有所改变，变得更追求射杀猛兽的快感。本作奖杯数量不多，总共才 20 个，其中金杯数量多达 8 个，可见奖杯含金量非常高。故事模式中的奖杯只要游玩 1 次便能全部收入囊中，颇具难度的是画廊模式中的各个挑战型奖杯，非常考验玩家的耐力和技巧。

奖杯总数	20	铜杯	5	银杯	6	金杯	8	白金	1	奖杯难度	B


Platinum

白金

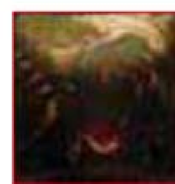
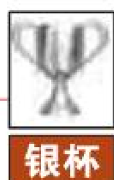
取得条件：获得除此之外的所有奖杯


What Does Indy hate?

铜杯

取得条件：在故事模式（Story Mode）中杀死 50 条蛇

奖杯说明：在关卡"River Delta"中的草丛中可以找到大量的毒蛇，累计杀掉 50 条蛇即可开启奖杯。如果在过关后没有杀满 50 条蛇也无所谓，因为在之后的关卡中还会遇到不少毒蛇。


Grizzly Defeat

银杯

取得条件：在故事模式中不死杀死灰熊。

奖杯说明：在关卡"Grizzly Hunt"中会遇到灰熊，不死杀死灰熊不难，就算是无伤也很轻松。首先掌握灰熊的行动方式，它会来回直线冲撞玩家，等到连续冲撞两个来回后便会挺起身子，此时玩家举枪精确射击心脏即可，重复几个来回便能把灰熊

打成空血，最后阶段灰熊会使出濒死一击，一定要准确完成 QTE 后直接朝心脏开 1 枪就能彻底杀死灰熊。另外要注意的是，如果在战斗时不小心死了也不要去读取最后 1 个检查点，这样做是没有效果的，必须重打本关。

Rhino Defeat

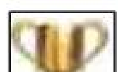


银杯

取得条件：在故事模式中不死杀死犀牛

奖杯说明：在关卡“Rhino Hunt”中会遇到犀牛，犀牛的体力值并不高，只要保持不停的移动，并在移动中持续开火就能轻松杀死犀牛。另外如果觉得自己的体力和弹药已经不能维持战斗了，可以果断退出来重新挑战。

Kaftar Defeat

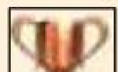


金杯

取得条件：在故事模式中不死杀死最终 BOSS

奖杯说明：在关卡“Kaftar Hunt”中会遇到最终 BOSS，对付这头变异猛兽的最佳武器是大威力的突击步枪(Assault Rifle)，只需按照对付犀牛的办法不停移动射击即可。另外最终 BOSS 在空血时同样也会使出濒死一击，快速完成 QTE 后射击心脏即可彻底杀死这头怪兽。失误的话，果断退出重新挑战。

I Like Spicy Wings



铜杯

取得条件：在故事模式中杀死 50 只飞鸟

奖杯说明：在故事模式中能经常看见天空中飞翔的鸟类，只要顺路看见就开枪射杀，累计杀死 50 只飞鸟即可开启奖杯。在关卡“Grassland”中会遇到大量鸟类，如果在通关一遍后还没有杀够数量，就可以选择此关来针对性地猎杀。

Steady Hand, Great Scope



银杯

取得条件：在故事模式中使用狙击步枪在开启瞄准镜的前提下，射杀 1 只距离自身 50 码之外的野生动物

奖杯说明：看似条件挺苛刻，其实在游戏中有 1 个地方拿该奖杯非常顺利。在关卡“River Delta”中抵达小木屋拿到狙击步枪，在区域远处正好有一头孤单的野牛在河边闲逛，玩家算准距离就能进行超远距离狙杀。

Bow In Front of Me

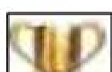


银杯

取得条件：在故事模式中使用十字弩(Crossbow)杀死 20 只野生动物

奖杯说明：在关卡“Grassland”中能获得新武器十字弩，使用该武器射杀任意 20 只野生动物即可开启奖杯。

First Deer



金杯

取得条件：完成故事模式

Collector's Edition

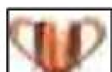


金杯

取得条件：在故事模式中收集所有战利品以及击落所有的特定射击目标

奖杯说明：每 1 个关卡中都隐藏着战利品(鹿角、犀牛角)和特定射击目标(果子、蜂巢、蜘蛛网)，具体请看后文的详细收集攻略。

I See You



铜杯

取得条件：在故事模式中运用猎人感知(Hunter Sense)杀死 30 只野生动物

奖杯说明：按 L1 就能进入猎人感知，可以发现红色箭头锁定住的隐藏猎物。推荐进入关卡“River Delta”中，在猎人感知状态下可以发现草丛中隐藏着的大量毒蛇。

Hair Away From Death

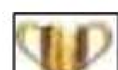


铜杯

取得条件：在故事模式中完成 20 次“死里逃生”

奖杯说明：在濒死状态下如果被野狼等动物扑到就会触发挣扎 QTE，玩家只要顺利开枪挣脱就算完成了 1 次“死里逃生”。如果在正常流程中没有完成足够多的“死里逃生”，可以选择重玩关卡“Full Moon”，在关卡中有大量的野狼提供扑咬的机会。另外要注意，就是当玩家在几乎空血的状态下被野狼扑到会直接死亡，从而跳过了 QTE 环节，所幸发生这种情况的概率比较小。

Hidden Pages



金杯

取得条件：在故事模式中收集所有的日记本

奖杯说明：每 1 个关卡中都隐藏着日记本，具体请看后文的详细收集攻略。

I Will Survive

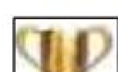


银杯

取得条件：在 Survival 模式中的第 1 关“Night Fangs”中坚持 7 分钟不死

奖杯说明：可以说是本作最难的奖杯，在关卡“Night Fangs”中玩家要接受狼群的挑战。由于生存挑战关中的战斗内容是循环反复进行的，所以玩家至少要坚持 4 轮不死才能顺利达到 7 分钟。第 1 轮中的野狼只需 1 枪就能打死，第 2、3、4 轮则分别需要 2、3、4 枪才能打死，可以说整体难度会随着轮数增加而提高。战斗方面的技巧就是要背版，熟悉每头狼的出现位置，另外还要合理使用强力技能，比如“Infinite Ammo”就能短时间内无限连续射击，可在紧要关头用来对付密集的狼群。玩家只要尝试 20 次左右，基本上就能精通本关，拿到奖杯也只是时间和运气的问题。

Gallery Lover

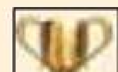


金杯

取得条件：在 Classic 模式中完成所有挑战关卡并至少获得铜牌评价

奖杯说明：要开启画廊模式中的所有挑战关需要 35000 分，分数需要在故事模式中来获得，玩家可以选择困难难度挑战故事模式，等到完成“Grizzly Hunt”关卡后就可以反复打灰熊关来快速赚满 35000 分。画廊模式中的挑战关难度不高，并且只要获得铜牌评价即可，在此就不再赘述。

Pathfinder



金杯

取得条件：在 Trek 模式中完成所有关卡的所有路径

奖杯说明：在 Trek 模式的关卡中每完成 1 个场景会出现路径选择画面，玩家需要尝试不同的路径。1 大关的路径共有 6 条，分别是左中中、左右中、左左中、右左中、右中中和右右中。总共两大关有 12 条路径，也就是说要完成 12 遍才能最终开启奖杯，如果在战斗时不小心死了，就得从头挑战 1 遍正在进行挑战的路径，非常考验玩家的耐心。

Combo Wizard

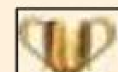


银杯

取得条件：在 Classic 模式中的任意 1 个关卡中达成 50 连击

奖杯说明：建议在画廊模式“Classic Gallery 8”中来拿这个奖杯，玩家可以很轻松的完成 50 连击。

Bonus Lover



金杯

取得条件：在 Classic 模式中的任意 1 个关卡中释放过所有的强力技能。

奖杯说明：所谓强力技能就是 Infinite Ammo、Double Points、Marksman、First-Aid 和 Slow-Motion。在射击时拿到强力技能就马上使用即可，在 Classic 模式中的前 14 个挑战关中都能轻松完成。

Lucky Number



铜杯

取得条件：霰弹枪 1 枪杀死 7 只飞鸟

奖杯说明：建议在画廊模式“Classic Gallery 8”中来拿这个奖杯，此挑战关中有大量的飞鸟，玩家多试几次就能顺利开启奖杯。

Defuser



金杯

取得条件：在故事模式中解除 30 个陷阱

奖杯说明：陷阱分别套熊锁和地雷两种，在关卡“Full Moon”和“Outpost”中会发现大量陷阱，用枪射击 1 个陷阱就算解除了 1 个，累计解除 30 个就能开启奖杯。

●收集品详细位置

Rite of Passage

果子 1 ~ 3：教学关，绝对不会错过。

鹿角 1：杀第 1 头鹿之前的雪地地面。

果子 4：杀了第 1 头鹿之后沿路走几步就能看见，就在眼前的枯树枝上。

鹿角 2：杀死第 1 头狮子的区域内的大岩后，位置非常明显。

果子 5：拿到鹿角 2 后转身就能看见。

日记 1：必经之路上不会错过。

鹿角 3：拿到日记 1 之后的区域内的左侧石头杂草后面。

果子 6：拿到鹿角 3 后进入悬崖边小径就能看见树上挂着的果子。

鹿角 4：残破营地内横倒在地上的树木附近。

果子 7：拿到鹿角 4 后原地抬头就能看见远处树上的果子。

日记 2：鹿角 4 的后侧角落地面。

Full moon

果子 1：初期爬出雪洞从视野模糊状态中恢复后，立刻朝左侧远处的树林里观察，就会发现远处有 1 棵矮小的枯树。

鹿角 1：跳下高台前就能找到。

日记 1：拿到鹿角 1 后进入山谷，在山谷中央灰熊脚印附近。

鹿角 2：拿到日记 1 之后往前笔直行走十几米，在右侧的树后可以找到。

鹿角 3：遇到野狼的剧情之后，狼谷区域的左侧地面有绿色植被的树木附近。(附近有第 1 棵倒下的树)

鹿角 4：拿到鹿角 3 后贴着左侧版边探索，在第 2 棵倒下的树附近，位置非常明显。

果子 2：拿到鹿角 4 之后从眼前倒下的树缺口望过去就能看见。

果子 3：在遇到 3 头野狼袭击的场景内，跑去右侧版边低头观察可以发现 1 棵低矮的枯树。

鹿角 5：打掉果子 3 之后随即通过破碎的拱门，鹿角就在拱门后面。

鹿角 6：被野狼扑到山下之后，在该区域右侧角落地面。

鹿角 7：与狼群大战过后，该区域左侧角落的 3 块墓碑后面。

鹿角 8：连续干掉 4 头飞扑的野狼后，在该区域内沼泽杂草丛中的墓碑后。(比较隐蔽)

日记 2：推开门就能看见，绝对不会错过。

日记 3：来到有陷阱的路段，在第 1 棵横倒在路面的树木的左侧地面。

鹿角 9：陷阱路段第 2 棵横倒在路面的树木前。

果子 4：拿到鹿角 9 后往区域右侧观察可以发现一片白色的雪树，果子就隐藏在里面，注意要调整观察角度才能发现。

鹿角 10：穿过有狮子偷袭的狭窄小径，迎面而来的独立石柱的背面。（附近有弹药血包）

日记 4：进入第 2 处山谷狭窄小径后的左侧草丛中。（地面特征是裂开的冰缝）

鹿角 11：目睹狼与熊的战斗剧情后继续前进，在前进过程中自然会看到。

果子 5：最后与狼群交战的空旷区域内右侧高处的树枝上，要注意先别推进的太快，以免把黑狼引诱出来，可以在战斗前就用枪打倒。

Grizzly Hunt

果子 1：往左侧观察发现有个倒"V"型的岩石拱门，举枪瞄准过去就能看见远处的苹果树。

果子 2：正面的大洞穴缺口望出去就能看见背景里的苹果树。

鹿角 1：场景右侧补给道具附近的低矮松树边。

River Delta

蜂巢 1：任务开始后立即转身，蜂巢就在河对岸远处的树上。

日记 1：经过第 1 个记录点后，在河边可以找到。

蜂巢 2：经过水草区域来到河边，转身观察远处的几棵枯树，上面就挂着 1 个蜂巢。

犀牛角 1：在木屋前区域左侧的狭窄小道内。

日记 2：木屋码头上。

蜂巢 3：木屋边的树上。

蜂巢 4：离开木屋继续往前推进过程中可看见远处的树上挂着 1 个蜂巢。

犀牛角 2：蜂巢 4 的树边上的地面。

犀牛角 3：拿到犀牛角 2 后，同一区域左侧的水岸边。

犀牛角 4：进入遭猎豹偷袭的丛林，沿着右侧路径前进直至遇到第 1 个大水塘，在水塘右侧死角区域内。

犀牛角 5：第 2 个水塘边的汽车残骸附近的两块岩石中间的夹缝内。

蜂巢 5：拿了犀牛角 5 后转身抬头就能看见。

蜂巢 6：被猎豹推下岩石后顺路来到河边，河边有个破损的小船。站在船边举枪朝对岸远处的大树看就能找到蜂巢。

日记 3：鳄鱼区域的洞穴内。

犀牛角 6：鳄鱼区域的洞穴内。

犀牛角 7：出洞穴后走上坡路遇到分岔路后左转，在地面的草丛边就能找到。

蜂巢 7：被野牛撞落地面后，在野牛乱窜区域内的左侧某棵树上，耐心仔细找找就能发现。

犀牛角 8：进入水草区域快接近河边时的必经之路上。（同时河马会撞你）

犀牛角 9：沿着河边草丛道路继续前进，在必经的小水坑附近。

蜂巢 8：关卡最后拿到破船前的对讲机之前，区域附近的枯树上。（近在眼前）

Grassland

蜂巢 1：任务开始后原地转身走到尽头，观察河对面的树就能看见。

犀牛角 1：必经之路上就能找到。（此时应该在听对讲机的人说话）

蜂巢 2：第 1 次遇到狮子的袭击，解决掉后观察左侧的两棵树就能看见。

犀牛角 2：挂着蜂巢 2 的树边的草丛内。

蜂巢 3：进入爬满蛇的区域后，左侧第 3 颗树上挂着。

犀牛角 3：进入爬满蛇的区域后，左侧第 1 块大岩石背后。

日记 1：秃鹫撕咬水牛尸体附近的岩石边，位置非常明显。

蜂巢 4：拿到日记 1 后区域内右侧的树上，耐心仔细寻找。

犀牛角 4：小木屋前的桌子上。

日记 2：小木屋里的桌子上。

蜂巢 5：出木屋后抬头看左侧的离自己最近的大树上。

犀牛角 5：出木屋后立刻右转走到尽头，牛角就隐藏在草丛里。

犀牛角 6：遇到公狮子带领母狮子袭击玩家的战斗过后，同一区域的右侧草丛内。

蜂巢 6：拿到犀牛角 6 后朝右侧远处的大树看过去，仔细观察就能发现。

犀牛角 7：在看的见野牛奔跑的区域中央的土路上，请仔细搜寻下。

犀牛角 8：看见一排水牛乖乖地趴在土坡上，此时去区域右侧的密集草丛里，低头钻进草丛里看见文字提示就能收集到。

日记 3：必经之路上就能看见。（附近有个破损的背包）

犀牛角 9：拿到日记 3 之后马上贴着右侧岩石钻进右侧的草丛里，可以通过文字提示来找到。

犀牛角 10：救下 NPC 之后看见路边翻掉的卡车，牛角就在卡车附近的大岩石背后。

蜂巢 7：接近终点两辆卡车之前，区域左侧两棵树中的其中 1 棵树上。

Off-Road

蜂巢 1：画面左上侧树梢上。

蜂巢 2：第 1 次减缓行驶速度时，画面右侧的大树上。



蜂巢 3：第 1 次停车防御时，画面的左上侧。（3 个野牛正在冲锋）

蜂巢 4：与土坡上的两头野牛平行移动时，画面镜头内会出现，比较容易错过。

蜂巢 5：第 2 次停车前的左侧树上，比较难瞄准，好在附近就是个记录点，可以反复进行。

蜂巢 6：汽车停在 1 群野牛之前，先别惊动牛群，此时画面最右侧的树上。（仔细观察）

蜂巢 7：汽车停在 1 群野牛之前，先别惊动牛群，此时画面最左侧的树上。（仔细观察）

蜂巢 8：看见身后的汽车赶来的画面后，视点随即会旋转回正面，此时画面左侧树上。（很容易错过）

蜂巢 9：出现猎豹扑你画面过后，画面左侧的树上。（背景内有 1 群猎豹跑过）

蜂巢 10：飞过着火的断桥之后行驶至砖石路面后，画面正中央的树上。（在犀牛出现之前）

Rhino Boss

蜂巢 1：就挂着水泥墙的高处。

蜂巢 2：从汽车边的破损墙洞望出去就能看见。

蜂巢 3：场景区域背景中的参天大树上。

犀牛角 1：场地中央地面。

犀牛角 2：场地左侧角落。

犀牛角 3：蜂巢 2 的墙洞前的地面上。

Wildfire

犀牛角 1：初期遭遇野牛冲撞时，在附近的地面。

犀牛角 2：火灾区域的左侧草丛附近。

蜂巢 1：拿到犀牛角 2 后朝右侧观察，在右侧较近的 1 棵树上。（有烟雾遮挡）

日记 1：在必经之路上就能找到。

蜂巢 2：拿到日记 1 后往前推进少许路程可以看见道路中央有个加血包，站在加血包位置朝右侧观察，看见 1 棵树上挂着蜂巢。

犀牛角 3：拿到之前地面的加血包后右转进入杂草区域，杀掉跳出来的 1 头豹子后继续沿着右侧草丛前进，在推进过程中可在地面找到。（比较隐蔽）

犀牛角 4：紧接着犀牛角 3 杀掉第 2 头豹子后沿着石壁小道往前推进，可在不远处的草丛内找到。

蜂巢 3：遇到狮子攻击后躲到树上，蜂巢就在这棵树上。

犀牛角 5：进入下 1 个火灾区域，区域左侧的地面。

蜂巢 4：来到下个区域后被树上的豹子袭击后，原地朝右侧远处的树木仔细观察就能找到。

犀牛角 6：遇到分岔路后右转，在尽头可以看见加血包边上的牛角。

蜂巢 5：遇到野牛群横向穿越的区域，就在区域右侧某棵树上。（抓紧时间寻找，身后的大火会蔓延过来）

犀牛角 7：被狮群袭击后又会来到野牛横向穿越的区域，牛角就在路中央的地面。

蜂巢 6：拿到犀牛角 7 之后往前走十几米，观察右侧的树就能发现。（日记 2 附近）

日记 2：在木桥前就能找到日记。

犀牛角 8：穿过木桥进入狭窄小道，在小道左侧地面的第 2 处岩石堆后面。

蜂巢 7：拿到犀牛角 8 之后继续推进少许路程，蜂巢就在哨所右侧的大树上。

Outpost

蜂巢 1：初期站在塔楼上时往 NPC 的左侧观察，可以发现绿色的树上挂着的蜂巢。

犀牛角 1：出塔楼后道路左侧的草丛里。

蜂巢 2：同样在道路左侧的树上。

犀牛角 2：在箱子上拿到突击步枪后，去左侧横倒的枯木角落里寻找。

犀牛角 3：废弃的射击场内的桌子上。

蜂巢 3：拿到犀牛角 3 后抬头就能看见。

蜂巢 4：狒狒在屋顶朝你投掷石头的区域内，就在院子右侧的树上。

犀牛角 4：院子内红色卡车右侧木箱的后面。

犀牛角 5：刚踏进建筑就能找到，具体在木箱边上。

日记 1：掉进楼板的大洞就能找到。

蜂巢 5：掉进楼板的大洞后，从窗户口望出去就能看见。

犀牛角 6：干掉 1 大群狒狒后来到厨房，在冰箱对面的桌子夹缝中。

蜂巢 6：经过食堂区域来到室外阳台后左转，在尽头就能发现墙角的蜂巢。

犀牛角 7：看见狒狒被地雷炸死剧情后下楼梯，在左侧角落里的木箱处。

日记 2：刚刚被炸死的狒狒的位置。

犀牛角 8：拿到日记 2 后去左侧角落的笼子里。

蜂巢 7：拿到日记 2 的位置左侧的参天大树上，变换视点就能顺利找到。

犀牛角 9：穿越雷区进入建筑，通过楼梯上到 2 楼后马上转身就能找到。

日记 3：绝对不会错过。

蜂巢 8：站在掩护 NPC 的阳台上往前方观察就能发现，位置非常明显。

犀牛角 10：掩护完 NPC 爬下阳台，去左后方的死角区域就能找到。

Caverns

蜘蛛网 1：初期区域的墙壁上。

蜘蛛网 2：进入武器弹药货架的区域，在区域右侧的墙上。

日记 1：与蜘蛛网 2 在同一个区域内的货架上。

蜘蛛网 3：打开机器走到天桥上，在天桥转弯路段时可看到天桥下方墙壁的蜘蛛网。

日记 2：通过绳子降落地面后去左后侧。

犀牛角 1：看见梯子同时也能看见墙壁上有个白手印，在白手印左侧岩石边的水中。

犀牛角 2：和犀牛角 1 在相同的区域，就在梯子左侧的角落内。

蜘蛛网 4：爬上梯子走到天桥中央时视点左转，观察最左侧的墙壁。

犀牛角 3：雷区中加血包的右侧，位置非常明显。

蜘蛛网 5：与犀牛角 3 在同一个区域，在雷区的墙壁上。

犀牛角 4：矿灯不停闪烁的区域，在悬崖边缘的隐藏角落内。

蜘蛛网 6：走上狭窄道路后，观察对面的墙壁。

蜘蛛网 7：来到有壁画的洞穴发生剧情，剧情后观察右侧的墙壁。

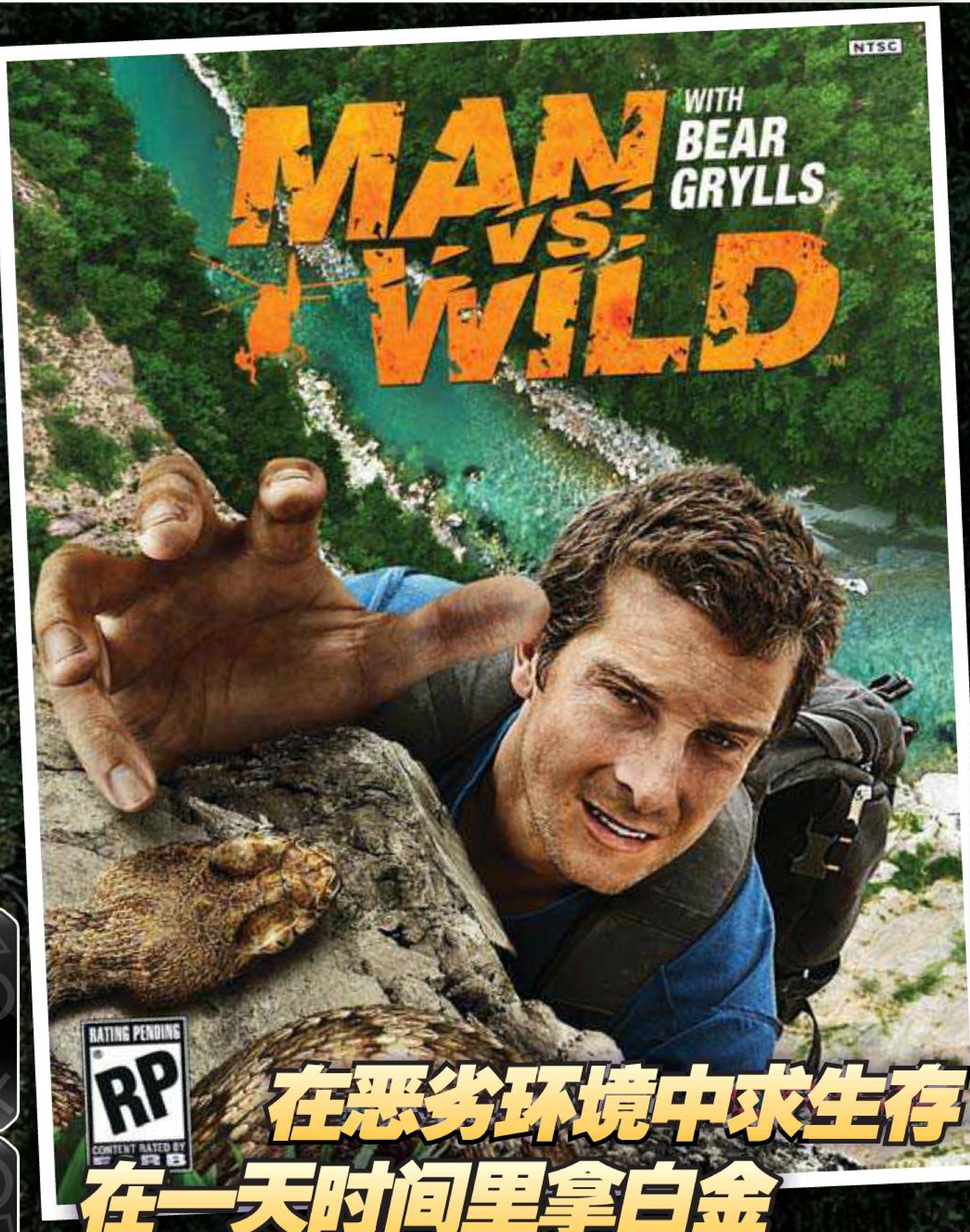
蜘蛛网 8：与土狼发生战斗的区域，在左侧的小水沟内。

日记 3：必经之路上就能找到。

Kaftar Hunt

蜂巢 1：房间右侧长颈鹿模型的右侧。

鹿角 1：长颈鹿模型对角线上的棕熊模型边。



在恶劣环境中求生存 在一天时间里拿白金

荒野求生	Crave	动作冒险
PS3 Man vs. Wild		美版
2011年4月26日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

《荒野求生》是Discovery探索频道的一档人气节目，主持人是探险专家贝尔・格里尔斯，每次节目他都会将自己置身于地球上最为险恶，同时又是最多人向往的地方，用匪夷所思的专业知识、技巧与勇气在极其艰难的自然环境中求生，为获救赢得宝贵的时间。本作是根据这档节目改编的游戏，写实派的野外生存题材在次世代中比较少见，风格上接近于"《坎贝拉》系列"，就是不能用枪，呵呵！游戏选取了丛林、沼泽、沙漠、荒岛、冰川这5个典型的场景，还根据游戏媒介的特点对求生技巧的表现进行了简化，比如大量的QTE。虽然这不是什么大作，但也有其独特的趣味性，对野外探险有兴趣的玩家不妨一试。同时，本作的流程不长，难度不高，7金8银的奖杯设置对于奖杯迷来说具有一定的诱惑力。

●人在野

本作的奖杯构成基本上就是两种，一是过关，二是收集，本作的收集数量不算多，根据下文收集指南的提示细心寻找即可。除此之外白金还需要全程不死，但因为可以选关，所以完全可以第一遍先收集，如果不小心死亡了，就选关再把这一关重打一遍，而这一遍不需要管收集，一路狂奔，只求过关即可，快的话一关也就十几二十分钟，顺便还能赚点经验值。白金大概需要6到8小时，是标准的奖杯神作。如果说游戏中有什么难点的话，应该就是一些特定力度的操作，比如生火和搭帐篷时摇杆不能推到底，而通关前跳上火车的操作更是比《暴雨》的爬电网恶心十倍，这些地方请自行体会。另外，本作有按键BUG，就是在港版机上○键和×键的功能偶尔出现混乱，还好只在生火时会有些小影响，不是什么大问题。

奖杯总数	22	铜杯	6	银杯	8	金杯	7	白金	1	奖杯难度	D

Get All Trophies
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Rocky Mountain High
金杯

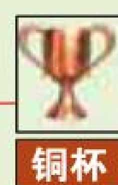
取得条件：完成第一关 Rocky Mountains

奖杯说明：本关与熊有多次战斗，QTE要按准，一失误就GAME OVER。最后的漂流部分，L2是向右移动，R2是向左移动，方向是反的，一定要注意。

Animal Kingdom
银杯

取得条件：发现第一关中所有特殊动物

Reminders of the Rush
铜杯

取得条件：发现第一关中所有淘金热时期留下的垃圾

Horticulturist Grylls
银杯

取得条件：发现第一关中所有的特殊植物

奖杯说明：本作的收集要素数量不算多，每关十来个，对照"全收集指南"。注意，同一种类的收集要素需要在一遍游戏中找齐才会跳奖杯，不能分多次进行。收集必须出现自动存档后才有效，中途选择从上一个Checkpoint重玩，那么这一段中取得的收集要素要重新再拿一次，不然就会遗漏。还有就是动植物的收集位置不一定是惟一的，"全收集指南"中只列出它们第一次出现的位置。

Down in the Low Low Land
金杯

取得条件：完成第二关 Everglades

奖杯说明：非常容易死亡的一关。鳄鱼在水里是一击必杀的，连反抗的机会都不会给你，所以在水里一定要绕着走，别和鳄鱼纠缠。游戏中段搭建树屋的地方是个难点，收集素材时有大量鳄鱼出没，可以多用跳跃来躲避。

Pack Rat Grylls
铜杯

取得条件：找到第二关中所有的垃圾

Bob's Boats
铜杯

取得条件：找到第二关中所有的小破船

All God's Creatures
银杯

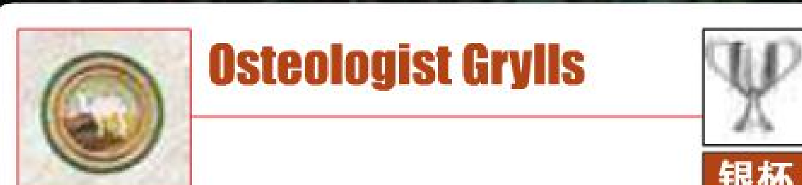
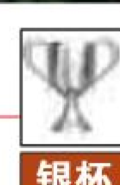
取得条件：找到第二关中所有的特殊动物

As I Scan This Wasted Land
金杯

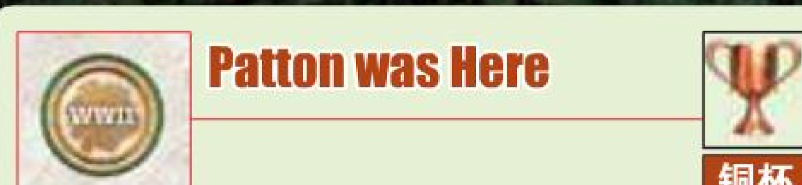
取得条件：完成第三关 Sahara

奖杯说明：会即死的地方比较少，是比较简单的一关。大太阳底下停留的时间别太久了，注意水分补充。

Osteologist Grylls
银杯

取得条件：找到第三关中所有的骆驼骨架

Patton was Here
铜杯

取得条件：找到第三关中所有二战时留下的武器残骸



These Belong in a Museum
银杯

取得条件：找到第三关中所有的古代文物

Only Hope Can Keep Me Together
金杯

取得条件：完成第四关 Deserted Island

奖杯说明：这一关最麻烦的地方是熔岩洞里的连续独木桥，下方会有蒸汽喷上来，不小心被喷到的话体力会狂减，会有性命之忧。一方面及时吃东西补充体力，另一方面如果觉得体力损失太严重，可以从上一个Checkpoint重玩这一段。

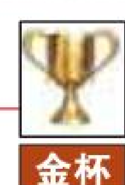
Flight 815
银杯

取得条件：找到第四关中所有的飞机残骸

Casted Away
铜杯

取得条件：找到第四关中所有的垃圾

A Winter's Tale
金杯

取得条件：完成第五关 Patagonia

奖杯说明：冰天雪地基本没有可以吃的东西，好在宿营点比较多，睡一觉就全回复了。在如同迷宫的冰洞中可能会耗去玩家大量体力，可以找到收集要素位置和正确的道路后，从上一个Checkpoint重玩这一段，以求快速通过。需要注意的是，冰洞出口处没有路，直接往前走会有剧情发生。最后骑马跳火车的部分可能会难倒不少人，正确步骤是这样的：先装备绳子，接近野马后把它套住，再在马背上保持平衡，被它甩下来又要重新套马；成功后会骑马狂奔，注意躲避树木；追上火车后要先按R2键，正确的力度是一半多一点儿，会有震动提示，在始终保持这一力度的情况下，又要控制人在马上的平衡，等主角站稳后按下×键就大功告成了。一直保持R2的力度这一点需要一定的练习，要有多次尝试的觉悟。

Nice Place You Had Here
铜杯

取得条件：找到第五关中所有的垃圾



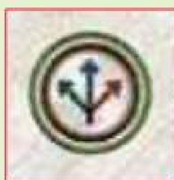
Hard to Pronounce, Hard to Find



银杯

取得条件：找到第五关中所有被冰封的小虫子

奖杯说明：最难找的收集要素，虫子靠肉眼基本看不出来，只能根据下文提示，在特定位置进行微调，直到出现按键提示。



Wild, Man!



银杯

取得条件：完成训练关卡 Base Camp



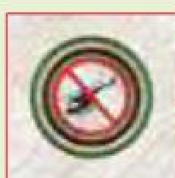
Bear Grylls



金杯

取得条件：等级升至最高级

奖杯说明：升至最高级需要8000点经验值，正常通关一遍可以拿4000点左右，但并不需要打一遍完整的二周目。原因是后期升级速度会加快，奇数升级时可自由提升体力、能量、水分三种基础能力中的两项，而偶数升级时可以增加经验值的取得量，此时建议优先升第三项，这样每次与动物发生战斗时的经验值会翻倍。第二关与动物的战斗比较多，熟练的话15分钟能拿2000点左右。另外，挑战不死完成全部关卡的金杯时可能也会重打某些关卡，因此这个奖杯不一定需要刻意去刷。



Born Survivor



金杯

取得条件：不死完成全部关卡

奖杯说明：在游戏中死亡有两种情况，一种是在和猛兽战斗时QTE失败，如果是在水中遇到鳄鱼则会直接死亡；还有一种情况是体力槽降为0。体力槽外围的蓝色部分是水分，中间的橙色+绿色的部分是体力，两者在平时都是缓慢下降的，恶劣天气与环境中下降速度加快。水分为0时体力加速下降，可用喝水来补充；从高处跳下、遇到有伤害的机关等情况时，体力也会明显下降，可用吃东西来补充。宿营过后体力和水分会全部加满，所以体力全部耗完的情况不多见。注意！只有画面上出现让你选择Continue或Exit时才意味着玩家死亡，需要重头开始玩整个关卡，落下悬崖等情况只会减一点体力，不算死亡。在体力不支或被动物杀死前按START键，选择从上一个Checkpoint重新开始是不计算死亡次数的。

●全收集指南

第一关 ROCKY MOUNTAINS

植物1：降落在树上时，只要过第一座独木桥，往右一点就能看到紫色的花。（降落在空地上时要往回看才能看到独木桥）

垃圾1：连续爬三个山崖后往前走，可以看到一把铲子，那就是了。

垃圾2：发现铲子后先不要往前，从右侧扶着峭壁过去，在右侧角落发现一个采矿用的桶。

动物1：继续往上爬，之后注意右边的山崖上方有一只野山羊，注视它一下，有提示字出现即可。

动物2：再往上爬，有一条蛇出现在必经之路上，非常明显。

动物3：接近搭帐篷的地方，明显位置会有麋鹿的脚印。

垃圾3：在帐篷里休息时会遇到熊，逃脱后往光球方向走，注意左侧路边有一个木桶。

垃圾4：在接下来连续的平台跳跃部分，有黄色光球的小平台前面的一个平台上有提示，那是一根雷管。

垃圾5：过平台后向右侧移动，在水源附近找到一个采矿用的盆子。

动物4：在必经之路上遇到一只豹子，动物相关奖杯在这个时候就跳出了。

植物2：由遇到豹子的地方左行下坡，在偏右的位置有一种黄色的花。

垃圾6：沿坡再往下走一点儿，会找到一个炸药箱。

垃圾7：重新上坡往光球方向一直跑，在第二个光球附近可以看到一堆乱木。

垃圾8：过独木桥后，在下一个黄色光球的左前方，可以找到一辆手推车。

垃圾9：再次躲过熊之后，沿左侧移动，在生火点的附近找到一个采矿用的灯。

植物3：一处向上爬的台阶上有一种橙色的小花，这是必经之路，不会遗漏。

植物4：遇到熊被迫跳下河，爬上岸之后在搭账篷的地方稍稍往前走一点，最后一种白色的花就在那里。



第二关 THE EVERGLADES

破船1：到达第一个光球后向右侧远端移动，那里有第一艘损坏的小船。（也可能就在左侧很近的位置）



动物1：由第一个光球左侧爬过木头后会有抓鱼的小任务，鱼就是要找的第一种动物。

动物2：必经之路上会遇到一种红色的蛇。

垃圾1：过下一个光球右转，在一片空地上会找到一个破旧冰箱。

动物3：同一场所会遇到另外一种蛇。

动物4：经过冰箱前方的光球来一到一棵可以攀爬的树，那里有一条鳄鱼。

动物5：此处左边一点有一小块空地，那里有一只海狸鼠。

破船2：同一场所可以看到第二艘损坏的小船。

动物6：攀到树上向清道路后跨过木头障碍，在光球前的树洞处调查一下，会发现一只乌龟。

垃圾2：过光球后左转，下一个光球后右转，前方可以找到一个废旧热水器。

破船3：继续往这个方向走到底，小破船就在那里。

垃圾3：生火之后过木头障碍，在抓虫点前方右转，可以见到一片浮油。

动物7：在树屋过夜之后，来到一片空旷的草地，先不要沿着光球走，而是走右边的一条小路，那里有可以取水的花，此处可以发现一种乌龟。

垃圾4：游泳到达两边各有一朵取水的花处，由左侧荆棘中前行，到达一棵枯树处，左前方应该是一个长了很多树的小水潭，由水潭和右侧杂草相夹的小路为方向一直前前，在角落处可以找到一个坏掉的坐便器。

动物8：按光球方向一路前行，会遇到一只熊，这就是最后一种动物了。

垃圾5：在QTE里吓跑熊的那个小桶就是了。

垃圾6：宿营过后来到一片水域，先沿着右边的巨木游，到巨木的前端后向右转绕过去，再一直向前直到上岸，前方有一处取水点，取水点再往前一点就能找到一个废弃罐子。

破船4：重新回到水里，沿岸边一直游，很容易就能看到小破船。

破船5：上岸后会自动存档，此时往左边看，最后一艘小船就在那里。

第三关 SAHARA

骨架1：开始的攀爬部分没有收集，天气变得非常热之后，在阴凉处之间移动，在可以在路中间发现一具骆驼骨架。

文物1：第一具骨架右前方接近石壁的小树下面有一件古器物，玩家在小池塘处补充水分后再去拿。

文物2：在动物尸体里躲过沙尘暴（非常重口哦！），之后先不要前进，往反方向走一点点就能发现一个黄金的杯子。

二战1：拿到杯子后往右前方的沙丘上看，那里有一架飞机的残骸。

骨架2：按光球方向前进，注意路的左边有骆驼骨架。

二战2：前方不远处，还不到宿营点的地方，注意路的左侧，一棵树下可以找到坦克炮弹。

骨架3：第二次手动引爆地雷之后，在路中间明显位置有一具骨架。

文物3：骨架前方不远处就有一个瓶子，同样比较明显。

二战3：再次引爆地雷，到达光球后向右侧土丘上看，那里有一辆坦克的残骸。

文物4：还是引爆地雷，之后在前方石壁的下面可以找到一把剑。

二战4：自动存档后前进，看到一棵树左右各有一个光球，在两个光球中间的位置可以找到一发防空炮弹。

骨架4：游过沼泽地带，在前方光球边有一具骨架，不会遗漏。

二战5：由最后一具骨架往右探索，可以找到坦克残骸。



第四关 DESERTED ISLAND

垃圾1：过第一个光球后，在前方捉蟹点左侧地上可以找到第一个垃圾。

残骸1：前方不远处，有个飞机尾巴就躺在那里。

残骸2：以垃圾至飞机尾巴的方向为准，向右90%左右一路小跑，再沿海岸向前，在尽头可以找到一个螺旋桨。

垃圾2：连过两座独木桥后，在左侧角落里找到一只溜冰鞋。

垃圾3：QTE蹬墙跳之后，前方一点有一处可以爬上去，上面的小平台上有一个冷却器。

残骸3：经过多次攀爬到达自动存档点，之后走右边的分支，可以找到一个起落架。

垃圾4：熔岩洞中，在顺利通过有蒸汽喷射的几座独木桥之后，往右进入一条隧道，尽头有水源还有一个快递包裹。



残骸4：出熔岩洞后按光球方向前进，注意路的左边有飞机机身的残骸，比较明显。

垃圾5：先不要按光球方向前进，靠右侧前进，会看到一棵可以用弹弓射下果子的树，还是贴右往前跑一段，第二棵这样的树出现时，搜索树下方的地面，最后一个垃圾是一个排球。

残骸5：宿营之后沿海岸跑，机翼残骸在沙滩明显位置。

第五关 PATAGONIA

垃圾1：降落后沿右边走，可以找到一个油桶。

虫子1：由冰壁爬上来之后，会看到一个洞穴上方左右各挂着一串冰棱，调查右侧冰棱即可。

虫子2：连续攀爬到达开阔地带，前方有两个挨得很久的光球，地上还有动物脚印。虫子就在脚印旁边一点。

垃圾2：遇到雪崩从山上滑下来之后，先不用往前走，往反方向走一点儿，在石壁下方可以找到一个桶。

垃圾3：跳过或游过浮冰区域，在需要爬上去的平台上有一个光球，垃圾就在光球位置，不会错过。

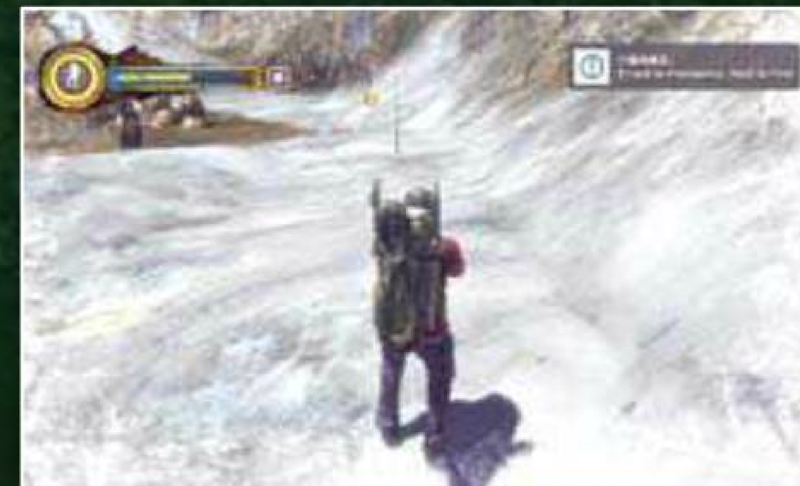
虫子3：进入冰洞之后一直沿左边走，转两次左后注意地面提示，那就是小虫子了。

虫子4：找到第三条小虫后向后转，从刚才右侧岔路沿光球直线前进，爬上正面的峭壁后还是往前，遇到岔路转右，尽头处有三个光球堆在一起，那里就有第四条小虫。

垃圾4：走出冰洞，在宿营位置旁边可以找到个坐便器，十分明显。

垃圾5：滑下长长的冰道，沿右侧前行，可以找到最后一个垃圾，那是一个排球。

虫子5：沿光球前行，经过一片黄土地，在重新进入白雪覆盖的区域时，请一直贴着右边墙壁走行，虫子就在墙边某处。



SOCOM 4 U.S. NAVY SEALs

“《海豹突击队》系列”作为 SCE 旗下的品牌动作射击游戏，其知名度一点都不亚于《COD》系列，在欧美，特别是美国有着很高的人气，可以说是一款国民级的动作射击游戏。如今这款《海豹突击队 4》是系列的最新作，并且还对应 PlayStation Move 操作。不管是从玩法上还是题材上，都会给 一提的是，游戏的港（美）版、欧版奖杯是分开计算的，可以拿两遍白金。

文 SunX 编 九兵卫 美编 心の永恒

海豹突击队4		SCE	动作射击
PS3	SOCOM 4: U.S. Navy SEALs		美版
	2011年4月19日	1人	49.99美元
	对应PlayStation Move		推荐玩家年龄：17岁以上

“游戏整体素质优良，奖杯难度系列最低，新老玩家皆可一试身手！”

精英难度心得简介

精英难度的总体难易程度因人而异，具体体现在敌人体力大幅度提升，就算是最普通的敌人，也得爆头两次才能将其杀死，至于后期关卡内频繁亮相的重装霰弹枪兵则至少需要爆头 3 次才能搞定。其次是敌人火力的杀伤力和精确度提高，玩家很容易被敌人的密集火力给秒杀。

1. 精英难度下的战斗主要依靠队友来完成，帮队友选择合理的站位是胜利的关键。

2. 玩家要经常主动引导队友来杀敌，即在准心瞄准敌人时按“←”或“→”来引导队友快速射杀，杀敌效率要比让队友自由发挥高很多。

3. 队友重伤倒地后不用主动上前救治，其他队友会帮你完成。如果必须得亲自救治的话，可以投掷烟雾弹来进行掩护。

4. 与《COD5》类似，本作中的烟雾弹是克敌制胜、冲锋陷阵所必备的重要装备，所以在每一关中都要装备好烟雾弹。

奖杯综述

奖杯总数	45	铜杯	34	银杯	6	金杯	4	白金	1	奖杯难度	B

本作共有45个奖杯，拿全所有单机奖杯需要完成游戏两遍，玩家可以打1遍简单难度，把所有的收集类奖杯全部收齐，最后再通1遍精英难度即可。联机奖杯的难度极低，只需花1～2小时就能全部开启，实乃奖杯迷们的福音。


All is Said, All is Done

白金

取得条件：开启所有的奖杯。

精英难度&奖杯攻略



First Strike
精英难度：低

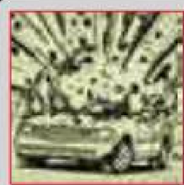
精英难度的开启条件是以任意难度通关1遍，此时玩家对于游戏的操作和流程已经非常熟悉了。如果在1周目内把默认武器ACR练到满级的话，此时便会起到非常好的杀敌效果。初期阶段无法指挥队友并且没有手雷，所以自己得先找好掩体隐蔽起来，让队友们自由发挥即可。上到高速公路时别躲在车辆后面，不然很容易被炸死。枪声逐渐停止后，如果看到队友依旧蹲着不动，就说明区域内还隐藏着若干敌人，可以原地静等敌人露面，否则很容易被漏网之鱼暗算。

高速公路的第2阶段战斗是清剿码头区域内的敌人，在精英难度下不要试图探头射击，敌人的密集火力足以秒杀你。可以运用手雷战术来轻松炸死扎堆的敌人。剧情过后叛军的两辆装甲车会出现，在进行空袭瞄准时蹲在最右侧的墙后面会非常安全，可大大降低装甲车炮火对你的伤害值。炸完装甲车后便能运用指挥系统了，先指挥队友躲在公路正面的汽车残骸后面，队友的强大火力足以消灭正面的大部分敌人，而自己则躲在后方的安全地带，协助队友击毙高处的火箭兵。坚持到队友喊出“Area Clear”时，就能放心大胆地往前推进了。

关卡后期的街道作战环节的制胜关键就是帮队友们选择合理的蹲守位置，千万不要让队友躲到汽车后面，而是选择街道中央的水泥矮墙作为据点，厚实的水泥墙可完美防御敌人的火箭和手雷袭击。街道区域内的敌人是随着玩家的推进距离而陆续出现的，并且数量不是无限的，所以玩家只要遵循步步为营的战斗方针，便能安全快速地推进到街道尽头，最后呼叫空袭炸掉高炮战车即可顺利过关。



相关奖杯


Destroy Gorman's Car
铜杯 隐藏奖杯

取得条件：摧毁Gorman的汽车。
奖杯说明：在关卡“First Strike”初期的院子内，炸掉左侧靠墙的黑色汽车即可开启该奖杯。


Field Promotion
铜杯 隐藏奖杯

取得条件：完成关卡“First Strike”。
奖杯说明：剧情奖杯。

收集品

电脑1 第1处露天遮阳伞餐桌上，顺路就能看见。
电脑2 从人行天桥下来到街道后，街道右侧的露天遮阳伞餐桌上。
橙子 从人行天桥下来到街道后，街道左侧商店的玻璃橱窗内。
电脑3 关卡最后高炮战车左侧的露天遮阳伞餐桌上。

Rendezvous
精英难度：低

初期的潜入环节没有难度，按照指示趴着移动即可。在接近坠机地点时，观察到敌人的数量并不多，只不过站位比较分散。可以先指挥队友们蹲在视野开阔的据点后面，比如附近建筑2层的栅栏后面，自己则隐蔽起来引导队友们大开杀戒。凭借该战术可以快速剿灭所有敌人，玩家甚至都不需要开枪。

与韩国特战队汇合后，玩家就能同时指挥黄蓝两组队伍了，按“→”指挥韩国特战队（黄队），按按“←”则是指挥海豹队（蓝队）。黄队装备的都是消音系武器，想执行暗杀命令时可以让黄队出马。至于装备着重武器的蓝队则主要负责正面压制。在关卡后期会连续遇到敌人的数道防御线，敌人数量多且站位非常分散，对付他们还是得靠队友们。场景中央厚实的木头路障或建筑都是极佳的据点，指挥两组队友占据左右两处据点后就能展开立体式打击。要注意的是，不要让队友躲到那种薄薄的栅栏后面，这些坑爹的栅栏被手雷一炸就会完全瓦解，如果4名队友相继重伤倒地的话，那么基本上就回天乏术了。整个交战区域内的敌人数量不是无限的，本着杀1个少1个的思路与守敌展开对攻战。全灭码头区域的敌人后炸毁防空导弹车即可顺利过关。

相关奖杯


Expert Tactician

银杯

取得条件：只依靠队友杀敌完成任意1个关卡。
奖杯说明：关卡“Rendezvous”是最适合该奖杯最好的关卡，关卡初期的潜入环节完全不用费1枪1弹，后期突破敌军防线环节中依靠两组队友杀敌也是绰绰有余。建议在简单难度下来完成。

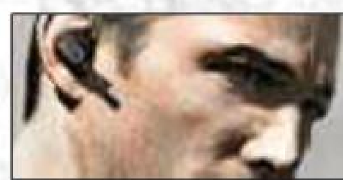

Rendezvous
铜杯 隐藏奖杯

取得条件：完成关卡“Rendezvous”。
奖杯说明：剧情奖杯。

收集品

电脑1 来到坠机地点时，军用卡车侧面有个白色的洗衣机，电脑就在上面。
电脑2 指挥黄、蓝两队完成教学射杀后来到第1处巡逻敌人比较多的空旷据点，电脑就在据点左侧屋子外的木箱上。（附近箱子上有许多武器）
电脑3 接近关底的防空导弹车时，区域最左侧的长条型房间内的桌子上。
橙子 炸掉防空导弹车后去码头区域，橙子就在附近的木箱上。

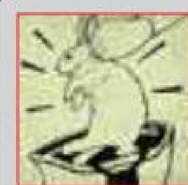




White Tiger
精英难度：低

关卡初期的潜入环节难度不高，沿途的大部分巡逻敌人都可以暗杀掉，遇到复数敌人则可以通过丢空弹壳来引开。进入控制室破坏设备之后警报会响起，紧接着在船坞内行动必须要趴下移动，虽然趴着移动速度会很慢，但是却非常安全，如果蹲着移动就有 50% 的几率被敌人发现。离开船坞后的路程就非常简单了，按照提示行进至目的地即可顺利过关。

相关奖杯



Hat Trick
铜杯 隐藏奖杯

取得条件: 完成连续3次爆头。

奖杯说明: 在潜入关“White Tiger”中使用狙击枪可以轻松达成爆头3连杀。

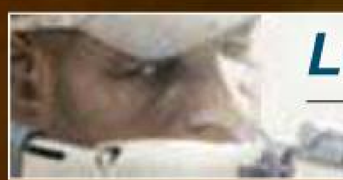
收集品

电脑1 初期的时候使用狙击枪干掉1名守卫后，系统会提示搬走尸体，电脑就在放置尸体的房间内。

电脑2 系统提示玩家投掷空弹壳转移敌人注意力的场景中，有数名巡逻士兵的屋子内的桌子上。

橙子 看到军舰后向右爬下箱子，此时观察附近的露天车棚，就能看见箱子上的橙子。

电脑3 潜入码头控制室弄坏设备后出屋朝左侧角落看，就能发现箱子上的电脑。



Leviathan
精英难度：高

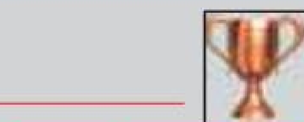
火车站内可供藏身的掩体很多，指挥两组队友顶在前面，只要自己别冲在最前沿，车站高处突然出现的狙击手就不会注意到你。此外地面左右两侧也会涌出两队敌人，数量并不太多，小心应付即可。

躲避舰炮环节是本作的难点之一，从开始躲避炮火到顺利上船这一整段都必须一气呵成，中途死亡就得重新来过。在精英难度下被火炮打中立刻会被秒杀，并且舰炮左侧区域内还会涌出大批敌人，在两面受敌的情况下寻找一条安全的推进路线还真是不太容易的。快速穿过炮火区域得依靠风骚的跑位，而不一定按照固定路线来进行，玩家可以先尝试下自己的方法。笔者推荐的路线是：首先躲在出口处最右侧的巨石后，探头消灭正面大木箱后面的两个敌人，一定要干掉他们，否则寸步难移。然后趁火炮发射的间隙，藏身到正面第 1 辆卡车后，注意别挨太近，不然会被炸死。接着看准时机躲到叉车后面，然后在下 1 次开炮间隙内快速移动到舰炮底下的巨石后面。与此同时指挥队友快速占据左侧的档板掩体，以应付突然涌出的大批敌人，自己则快速投掷手雷和烟雾弹来协助队友。总之只要全员顺利占据档板掩体，那基本上就能顺利通过这个环节了。

上船后需要在军舰前后的武器上安装两个炸弹，由于军舰上没有太理想的掩体，所以还是躲在队友身后会比较稳妥。最后阶段的战斗对玩家威胁较大的目标是高处的狙击手，可以指挥黄队来快速扫清掉高处的狙击手，至于地面的敌人则交给蓝队应付即可。全灭敌人后前进至目标地点即可顺利过关。

相关奖杯



Beowulf


取得条件: 完成关卡“Leviathan”。

奖杯说明: 剧情奖杯。

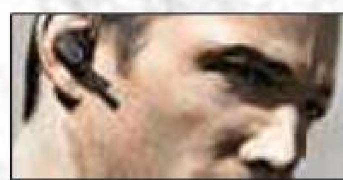
收集品

电脑1 关卡初期下山后右侧的木箱上。

橙子 躲避舰炮的场景内，顺利绕过正面的舰炮后来到左侧的安全区域，附近有1处可供藏身的凹处，橙子就在墙边的油桶上。（凹处内有标着“禁止入内”牌子的铁丝网）

电脑2 拿到橙子后准备上船前，附近建筑边的木箱上。

电脑3 下船后两辆卡车边的木箱上。



Benefaction
精英难度：低

关卡初期的潜入环节难度不高，沿途的大部分巡逻敌人都可以暗杀掉，遇到复数敌人则可以通过丢空弹壳来引开。进入控制室破坏设备之后警报会响起，紧接着在船坞内行动必须要趴下移动，虽然趴着移动速度会很慢，但是却非常安全，如果蹲着移动就有 50% 的几率被敌人发现。离开船坞后的路程就非常简单了，按照提示行进至目的地即可顺利过关。

相关奖杯



Death From Above

铜杯

取得条件: 在1次空袭中炸死5个敌人。

奖杯说明: 在关卡“Benefaction”后期的海滩炸坦克环节中，海滩区域内的敌人数量多且站位密集，玩家看准时机呼叫空袭便能轻松炸死5个敌人。如果没有完成可以自杀重新来过。



Repo Man

铜杯

取得条件: 累计炸毁50辆车。

奖杯说明: 拿该奖杯有两种方法，第1种是笨办法，只要看见马路上停放的普通车辆就用枪打爆，累计打爆50辆即可。第二种方法是在关卡“Benefaction”中的海滩区域呼叫空袭炸装甲车，保留最后1辆装甲车不炸，然后自杀重新轰炸，反复数次直至开启奖杯。



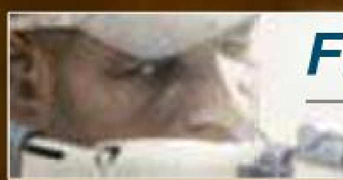
收集品

电脑1 过桥后沿途遇到的第2座帐篷内。

橙子 海滩区域最左侧有1个个残破的敌军狙击手哨所，橙子就在里面。

电脑2 海滩区域左侧的营地内。

电脑3 海滩区域右侧的营地内。



Fluid Dynamics
精英难度：中

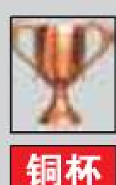
抵达敌军工厂大门区域先指挥队友占领左右两侧掩体，然后推荐使用突击步枪上的枪榴弹来轰击扎堆的敌人。攻入工厂大门后采取步步为营的战术，地面上的木箱数量很多，都是最佳的隐蔽地点。铁桥前停着两辆装甲车，此时不要露面硬拼，可以打爆装甲车附近油桶来快速清理掉这些铁疙瘩。

工厂建筑内部都是装备着霰弹枪的重装步兵，直接闯入等于送死。先指挥队友躲到门边，自己则躲在正对门的木箱后面，可以用狙击枪慢慢清理建筑 1 楼的大批敌人。在往工厂 2 楼推进过程中让队友冲在前面开路，因为 2 楼控制室内还埋伏着若干霰弹枪兵。

本关最后阶段的战斗是难点，玩家要抵挡敌人的数轮自杀式冲锋，并且最终击毁武装直升机才能顺利过关。第 1 轮开始后让两组队友分别蹲在左右两侧挡板后面，可以顺利抵挡住第 1 波攻击。武装直升机出现后，玩家可以躲在控制室窗口处朝外射击，等到打爆武装直升机其中 1 个发动机后，马上把队友们叫到控制室内，让他们站在窗口边分别守住两道门，玩家自己就躲在屋内的弹药补给箱后面，通过不停丢手雷来抵挡敌人

的第2波攻击。等到把武装直升机的两个发动机全部打爆后，继续调整全队站位，让黄队继续留在窗户前防御，依靠黄队的狙击枪来对付高处的狙击手，接着让蓝队蹲到弹药补给箱后面，玩家自己则躲进控制室最里面的门后，依靠这套站位可以快速而安全地解决掉冲进屋内的大批敌人。把敌人全灭之后，武装直升机会最后一次出现，机载机枪的扫射频率会越来越疯狂，玩家一旦被打成红血就得马上缩回墙内，万不可硬撑。

相关奖杯

Crowd Control

铜杯

取得条件：使用爆炸性武器1次杀死3个敌人。

奖杯说明：手雷、RPG和榴弹都是爆炸性武器。在关卡“Fluid Dynamics”初期就能看到工厂大门前扎堆聊天的敌人，投掷手雷或榴弹即可顺利开启奖杯。。




Whatever it Takes

铜杯 隐藏奖杯

取得条件：完成关卡“Fluid Dynamics”。

奖杯说明：剧情奖杯。

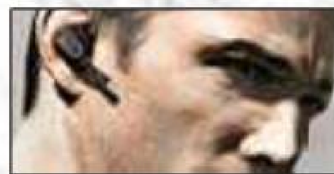
收集品

电脑1 攻入工厂大门后，眼前的绿色箱子上。

电脑2 进入工厂建筑内部后，1楼小房间外的木箱上。

橙子 出工厂建筑后立即右转，橙子就在最右侧角落的油桶上。

电脑3 最后阶段被武装直升机所压制的控制室内。



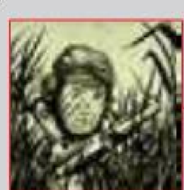
Safe House

精英难度：低

精英难度下的潜入型关卡都很简单，可以说是玩家的福音，如果顺利的话，完成本关只需5分钟。第1阶段的跟踪环节非常轻松，按照提示前进即可。不过要注意一点，玩家在此处可能会遇到BUG，具体情况是因为目标人物走路比较慢，而玩家推进太快，提前抵达指定地点的话，就可能会莫名其妙地被敌人发现。解决办法就是在推进时放慢脚步，不要过早抵达指定地点。

来到屋顶后快速击毙3名狙击手，然后按照指定路线可以安全抵达目标车辆位置。最后的撤退环节实在是太简单了，沿途遇到的巡逻士兵全部可以暗杀掉。

相关奖杯




Covert Ops

银杯

取得条件：在任意1关潜入关卡中全程不暴露直至完成任务。

奖杯说明：潜入关“Revelation”难度低流程短，比较适合拿该奖杯的关卡。

收集品

电脑1 关卡初期跟踪目标人物的过程中会经过第1个屋顶平台，电脑就在破烂沙发边的架子上。

电脑2 去屋顶的狙击点，电脑就在眼前挂着1窜红灯笼的建筑内（海鲜饭馆寿司吧），不过此时巡逻士兵太多不能直接进入，可以先按计划找到目标车辆，再进入车头方向左侧的建筑，在里面的小隔间就能找到电脑。

电脑3 在目标车辆右侧可以看见门洞内有个士兵在打电话，只要穿过该门洞绕到建筑后面，就能在小巷子内的箱子上找到电脑。

橙子 拿了电脑3后转身可发现一个梯子，爬上后就能找到橙子。（其实就是有门洞的建筑的2层平台上）



Means to an End

精英难度：高

本关是玩家在精英难度中所遇到的真正难关，在战前武器选择界面时，强烈建议选弹匣容量大的轻机枪，副武器可以搭配突击步枪或狙击枪，最重要的是不能忘记携带烟雾弹。第1个难点在于第1处大规模交战区域，敌人数量多不算什么，最糟糕的是这些敌人全部会躲在各种掩体后面打冷枪，索敌难度相当高。笔者的战术是让蓝队蹲到我方阵地内的汽车残骸后面，使蓝队既可以打到敌人又能躲避敌人的大部分攻击，就算是重伤倒地也能安全救治。让黄队躲到门洞边，防止敌人们鱼贯穿过门洞。总之千万不要让队友站到高处平台的档板后面，否则会死的非常惨。队友就位后马上朝敌人区域内投掷两枚烟雾弹，可大大降低敌人的火力输出，自己则协助队友杀敌。等到枪声逐渐停止后依旧让队友来探路，以免自己被漏网之鱼偷袭。

上坡路段难度不高，优先干掉高处的狙击手，其余敌人全部交给队友来解决。广场区域是本关第2个难点，最大的威胁就是那辆逆时针绕圈移动的装甲车。首先快速丢手雷炸死正面朝你冲过来的敌人，然后朝广场中央投掷1枚烟雾弹，趁烟雾升腾时快速拿到火箭筒，准确命中两发就能炸毁装甲车。花园池塘前的战斗也需要队友的配合，快速指挥两组队友分别占据左右两侧亭子柱子处，至于玩家自己则快速蹲到池塘边的掩体后面，引导队友快速歼灭眼前的所有敌人。

剧情过后的限时撤离战是本关的第3个难点，第1阶段的限制时间是5分钟，当撤到2楼的时候先别急着下楼，可以躲在屋内小心地把左侧高处屋顶的若干名敌人干掉。跑到1楼之后不要出屋，自己和队友都躲在箱子后面，让敌人主动冲进屋子里来受死。将敌人数量削减到最低之后，指挥黄队跑出屋子去对付右侧高架桥上的狙击手。玩家顺利跑到石碑处可触发1个记录点，如果此时已经消耗过多的时间也不用担心，因为当玩家从记录点复活后能重新获得足够多的时间，还算比较贴心的设定。第2阶段中整个外围广场有大量的敌人，不要试图强行攻出去，因为不管你怎么冲都会被打成马蜂窝。最佳方案依旧是原地待命，让队友躲在小门的两侧，静等敌人前来送死，只要不出意外的话，当剩余时间还剩2分钟时，外围广场上的敌人基本都能清光。沿着广场左侧版边推进时会遭遇突然出现的火箭筒兵，一定要小心应付。关底的战斗没有难度，朝平台上狂丢手雷就能快速炸死4个目标敌人。



相关奖杯




Double Down

铜杯 隐藏奖杯

取得条件：使用爆炸性武器1次炸死两只鸡。

奖杯说明：在关卡“Means to an End”初期的区域内就有3只鸡，丢个手雷过去就能开启奖杯。




Piece Meal

铜杯 隐藏奖杯

取得条件：在单人模式中累计杀死10只鸡。

奖杯说明：在关卡“Means to an End”中反复杀鸡即可，在“Career Stats”菜单中的“Chickens Killed”选项可查看杀鸡的数量。




Covert Ops

银杯 隐藏奖杯

取得条件：摧毁Razad的汽车。

奖杯说明：在关卡“Means to an End”中的敌总部门口，炸掉左侧角落内停着的黑色汽车即可开启该奖杯。




Trial By Fire

铜杯 隐藏奖杯

取得条件：完成关卡“Means to an End”。

奖杯说明：剧情奖杯。

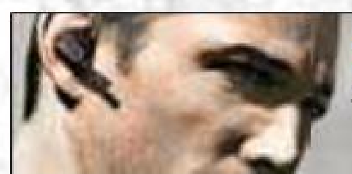
收集品

电脑1 与第7关中的电脑1位置相同，同样在名为“海鲜饭馆寿司吧”的屋子内。

电脑2 敌总部大门外左侧角落内的垃圾箱上。

电脑3 敌总部2楼的办公桌上。

橙子 剧情之后，橙子就在桌子上。



Onslaught
精英难度：中

关卡初期的遭遇战凭借1枚烟雾弹即可搞定，借助烟雾可以大大降低敌人的火力强度。进入开阔区域内先不要惊动敌人，指挥蓝队躲到木箱后面，让黄队蹲在区域左侧建筑的挡板后面，然后投掷数枚烟雾弹药惊动敌人。整个区域内的敌人数量很多，必须得耐心削减敌人数量，迂回推进的过程中也要慢一些，尽量让队友冲在前面。当玩家接近坍塌的铁桥时，会突然出现一整队的霰弹兵，只要拉开距离就能轻松虐杀他们。

与两名NPC汇合后进入码头区域，玩家得时刻保护NPC的安全，否则就会导致任务失败。该区域内的敌人是根据玩家的推进而分批出现的，可以事先让两组队友按照一左一右进行隐蔽，然后再把敌人吸引出来分批歼灭。

对付关卡最后的武装直升机有个窍门，也就是在敌人增援未出现以及直升机未进入爆走状态前将其炸毁。具体操作就是头两发火箭弹一定要连续而快速地击中直升机，如果此时直升机依旧在空中盘旋的话，那么再来1发火箭弹就能顺利过关了。

收集品

电脑1 初期开阔区域的战斗结束之后，去区域右侧角落就能找到电脑。

电脑2 就在电脑1附近的木材堆上。（走上铁桥之前）

橙子 与NPC汇合后来到码头区域，爬上附近的木材堆就能看见箱子上的橙子。

电脑3 码头区域最后阶段有敌人窜出的棚屋内。（进入新区域之前）





Turning Point
精英难度：中

武器方面的搭配依旧推荐轻机枪和狙击枪，初期的突袭战的战术依旧是让队友一左一右站好位置，从而形成立体打击面。敌人阵地内有自动炮塔，玩家轻易不要露面，否则容易被秒杀。推进至第1处破解电脑的任务时，让蓝队蹲到右侧箱子后面，自己则站在左边箱子后面进行警戒，敌人会从近处的楼梯和远处的门内鱼贯而出，记得快速丢手雷和烟雾弹，原地坚持45秒即可获得记录点。

在强攻关底堡垒的时候，不要呆在室外的空地上与堡垒内的敌人进行对射，最佳战术是往堡垒门口连丢2个烟雾弹，然后快速指挥队友从烟雾中冲进堡垒正门。进入堡垒内部后让蓝队先上楼梯，因为楼梯上面还躲着几个敌人。快速冲到第2处电脑时会触发记录点，如果有队友在半路被炮火炸死也不要管，只要触发记录点自然会原地复活。关卡最后守护电脑的环节不难，先让蓝队蹲在箱子后面，自己则躲在区域最靠后的宽阔柱子后面，协助队友消灭远处的火箭筒兵。使用激光瞄准军舰时，可以躲到最左侧的角落内，如果站在外侧很容易被导弹秒杀。反复数次炸掉军舰后直奔撤离点即可过关。

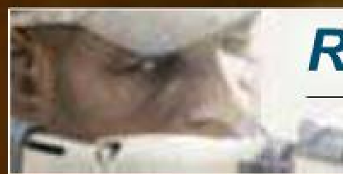
收集品

电脑1 进入第1座堡垒，电脑就在最里侧房间的军火箱上。

电脑2 前1关停放直升机的堡垒的1楼左侧出口附近的房间内。

电脑3 关底撤离点附近最后1座建筑的2楼桌子上。

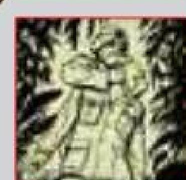
橙子 和电脑3在同一个房间内。



Revelatio
精英难度：低

本作中最简单的一关，玩家只要全程按照提示行进至目标地点即可快速过关，半路遇到的敌人可杀可不杀，全凭玩家临场把握。

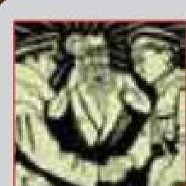
相关奖杯




Unseen Strike 铜杯

取得条件：在任意1个关卡中完成10次暗杀。

奖杯说明：在关卡“Revelatio”中可轻松开启该奖杯。




Allegiance Exposed 铜杯 隐藏奖杯

取得条件：完成关卡“Revelation”。

奖杯说明：剧情奖杯。

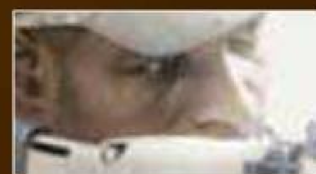
收集品

电脑1 潜入第1座建筑后，电脑就在某个正在操作电脑的敌人附近。

电脑2 调查直升机后前往原先敌方头目待过的顶层房间内。

橙子 原先停着的直升机的右侧小房间内。

电脑3 进入关底第2座建筑后就能看见，电脑就在木箱上。



Uninvited Guest
精英难度：中



初期在第1个阔剑地雷附近停一下，先把左侧哨塔上的士兵干掉。然后在第2个地雷附近，把眼前导弹发射架内的巡逻敌人狙杀掉，然后把左侧稍近的1名敌人近身暗杀掉。如此一来便可以大摇大摆地朝第2个区域进发。

进入第2个区域后先把中央的自动炮台关掉，接着狙杀掉高处3个有标记的狙击手，然后贴着右侧版边接近放有电脑的房间。房间内外有3，4名敌人，都可以通过丢子弹壳的战术来引开或暗杀掉。笔者建议全部暗杀掉，对接下来的任务有好处。在3辆装甲车上装炸弹很简单，其中装好第2辆车后还会触发1记录点，所以不小心被发现也无妨。

相关奖杯


Eye in the Sky

铜杯 隐藏奖杯

取得条件：完成关卡“Uninvited Guest”。

奖杯说明：剧情奖杯。

收集品

电脑1 第1个区域内的导弹发射架附近木箱上。

电脑2 第2个区域内惟一的帐篷内。

橙子 和电脑2在同一个帐篷内。

电脑3 脱出口附近的建筑屋顶，要从梯子爬上去。


Countdown

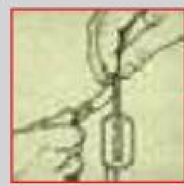
精英难度：高

本关是与第8关类似的难关，武器方面推荐轻机枪和狙击枪的搭配，当然烟雾弹也是必不可少的神器。初期的丛林突袭战颇有难度，大多数敌人都会躲在石头后面打冷枪，站位分散且火力非常密集。尽量让队友蹲在离自己最近的掩体后面，如果队友倒地可以投掷烟雾弹后再进行救助。玩家可能会在这个阶段卡上很长一段时间，由于没有特别合适的掩体，所以得不断调整站位才行。

来到有很多自动炮塔的空旷区域，指挥队友进入左右两个哨所内，可以避免被火箭弹秒杀，玩家自己则躲在后方使用狙击枪来慢慢削减敌人的数量。推进至遗迹前的空旷区域时，尽快绕到区域右侧，让两组队友都蹲在1块“口”字型的墙壁后面，可以完美防御敌人的火箭筒和狙击，更重要的是可以抵挡住敌人的冲锋式攻击。进入遗迹之后会遭遇一场恶战，让队友蹲在左右两侧的石头后面，自己则拼命投掷手雷和烟雾弹，并且优先射杀装备着霰弹枪的敌人。

关卡最后阶段的导弹防御战可以说是本作中最难的任务，按照常规战术是不太可能消灭所有敌人的，所以必须得采用一些特殊的战术手段。任务开始后可以先让队友蹲在石头后面，等到杀死狙击手之后，全员躲进导弹右侧的凹型区域内进行蹲点防御，记住不要让队友站在石门边，而应该站在区域最里侧，因为贴墙站很容易被敌人的手雷一锅端了。玩家除了要击毙前来送死的敌人之外，还得及时消灭企图启动导弹的敌人。玩家要随时按下“START”来查看敌人的分布位置，至于敌人的火箭筒兵和狙击兵可直接在蹲点区域内通过精确瞄准方式来除掉。坚持就是胜利，只要方法已经掌握，顺利过关就只是时间问题了。

相关奖杯


Passing the Torch

铜杯 隐藏奖杯

取得条件：完成关卡“Countdown”。

奖杯说明：剧情奖杯。

收集品

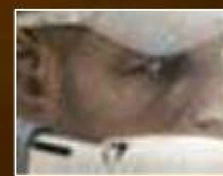
电脑1 初期的丛林突袭战区域，在巨大的祭司雕像的脚下。

电脑2 有许多自动炮塔的空旷区域，右侧叉车附近的木箱上。

电脑3 在遗迹内部与大量敌人展开激战的房间，电脑就在房间中央的桌子上。

橙子 关卡后期走上长长的石头阶梯后右转可以发1个现隐藏区域，橙子就在石头上。




Animus

精英难度：中

最终关的难度比想象中要简单许多，总体难度远没有之前的关卡高。在初期的街头混战环节中，快速指挥队友蹲到靠近大街的掩体后面，单凭友军的火力就足已对付整条街的敌人。进入路边正在装修的饭店之后不久，就会遇到敌人的埋伏，比较稳妥的战术就是自己依旧躲在商店内的箱子后面，而让友军躲到前方一左一右的掩体后面，玩家需要手动引导友军杀敌，便能大大提高杀敌效率。

进入停车场区域时，在停车场的2楼和3楼都埋伏着不少敌人，可以指挥友军去把敌人分批吸引过来，由于本段记录点的比较多，所以总体难度不高。最后区域内的大决战环节中，一定要让蓝队蹲在正对人行天桥的掩体后面，可以阻止敌人上桥。玩家自己则躲到平台靠右的粗大掩体后面，让敌装甲车的导弹无法轻易秒杀你。呼叫轰炸摧毁5辆装甲车后，玩家可以转移到蓝队所在的掩体后面，利用手动引导杀敌的方式快速歼灭最后1批企图冲上天桥的敌人。

相关奖杯


Peace Keeper

铜杯 隐藏奖杯

取得条件：完成关卡“Animus”并且不开枪射杀最终BOSS。

奖杯说明：剧情奖杯。


Executioner

铜杯 隐藏奖杯

取得条件：完成关卡“Animus”并且开枪射杀最终BOSS。

奖杯说明：剧情奖杯。

收集品

电脑1 经过街道战斗后进入正在装修的商店内，电脑就在桌子上。

电脑2 沿路必会经过有遮阳伞的露天餐桌，电脑就在桌上。

电脑3 停车场3楼的窗户上。

橙子 关卡最后阶段进入火车站内部，橙子就在大厅左侧的自动贩卖机上。

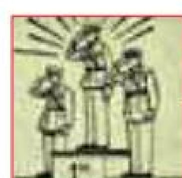
其他奖杯


Elite Ops

铜杯

取得条件：以精英难度（Elite）完成任意1关。

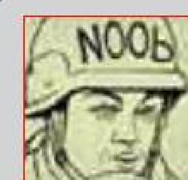
奖杯说明：完成第1关即可。


Best of the Best

金杯 隐藏奖杯

取得条件：以精英难度（Elite）完成所有关卡。

奖杯说明：精英难度的开启条件是以任意难度完成1遍。


N00b

铜杯

取得条件：在线完成1局任意模式的比赛。

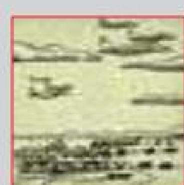
奖杯说明：联机打1盘完整的比赛即可。


Good Game

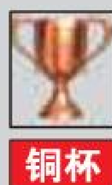
铜杯

取得条件：在线玩过所有类型的比赛模式。

奖杯说明：联玩家只需要玩过Suppression、Last Defense、Uplink和Bomb Squad模式即可，要注意得是完成完整的比赛，中途加入游戏可能会无效。



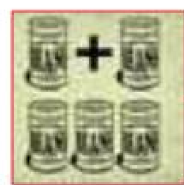
Combined Assault



铜杯

取得条件：在线合作模式中完成1局比赛。

奖杯说明：选择“Online”后选“Co-operative”随便加入1局比赛，只要顺利完成任务即可开启奖杯。



Extra Credit



铜杯

取得条件：在单人模式中完成1局自定义任务。

奖杯说明：在主菜单选择“Custom Campaign”，进入完成任意1局自定义任务即可开启奖杯。



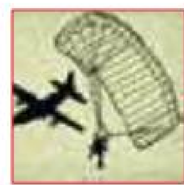
Over Achiever



银杯

取得条件：在单人模式或在线合作模式中完成所有的自定义地图。

奖杯说明：奖杯要求是玩过所有自定义地图，所以无关任务类型。自定义地图1共有6张，分别是Rendezvous、Leviathan、Fluid Dynamics、Means to an End、Turning Point和Countdown。建议玩家直接在单人模式中独自完成，因为在线合作会出现很多不必要的麻烦，比如队友突然掉线等。



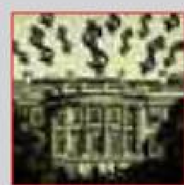
Above and Beyond



金杯

取得条件：在单人模式中完成100个任务。

奖杯说明：玩到2周目后自然会开启改奖杯。



Government Spending



铜杯

取得条件：在单人模式中累计呼叫过10次空袭并成功炸掉目标。

奖杯说明：在所有关卡中可累计呼叫空袭12次，随着任务发展自然而然就会开启该奖杯。



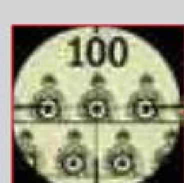
Grenadier



铜杯

取得条件：累计炸死25个敌人。

奖杯说明：用手雷、榴弹和火箭筒都算炸死敌人。



Century Slayer



铜杯

取得条件：累计杀死100个敌人。

奖杯说明：在杀满100人后即可以开启奖杯。



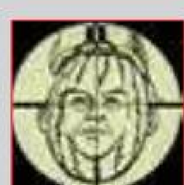
Millennial Slayer



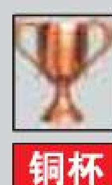
银杯

取得条件：累计杀死1000个敌人。

奖杯说明：打到2周目就能杀满1000人，具体杀人数可在主菜单中的“Career Stats”中查看。



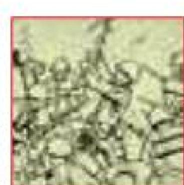
Melon Hunter



铜杯

取得条件：累计爆头杀死100个敌人。

奖杯说明：多多爆头杀敌即可.



Vorpal



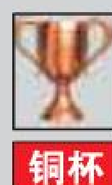
铜杯

取得条件：以近身格斗方式累计杀死25个敌人。

奖杯说明：建议在简单难度下来完成。



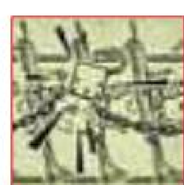
Combat Medic



铜杯

取得条件：累计救助25次队友。

奖杯说明：故意杀死队友后再救的方法无效，其实在精英难度下会有很多救助队友的机会，完全不用刻意去完成。



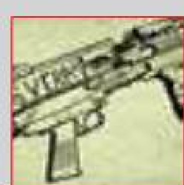
Armed to the Teeth



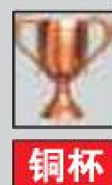
铜杯

取得条件：在故事模式中收集并使用过游戏中的所有武器。

奖杯说明：本作中共有34把武器，玩家在关卡内捡到新武器后，记得要使用并携带该武器过关才算解锁。另外还有1个辨别是否拥有该武器的小窍门，当玩家靠近武器时，如果武器图标上显示“+”，则说明还未解锁该武器。此外也可以进入主菜单的“Weapon Progression”中详细查看武器收集进度。



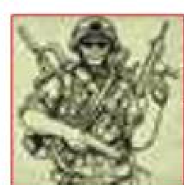
I Call Her Vera



铜杯

取得条件：将任意1类武器中的任意1把武器升满级。

奖杯说明：升满任意1把武器即可开启奖杯。



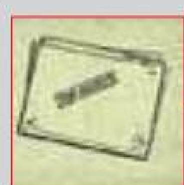
Shiny!



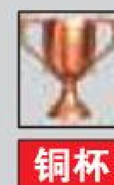
金杯

取得条件：将全武器类型的任意1把武器升满级。

奖杯说明：本作武器类型包括微冲、突击步枪、霰弹枪、狙击枪和轻机枪，玩家只需要把5大类武器中的任意1把武器升满，也就是每种类型的武器各升满1把即可开启奖杯。



Oracle



铜杯

取得条件：收集1个Intel。

奖杯说明：惟一要注意的是，如果在收集电脑后没经过记录点就牺牲的话，记得复活后再重新收集1遍。



Information Warfare



银杯

取得条件：收集所有的Intel。

奖杯说明：每1个关卡中有3个电脑，在任务中按下START后可看见3个文件标志，已经拿到的电脑会打上勾。



The Blood Orange



铜杯 隐藏奖杯

取得条件：收集1个橙子。

奖杯说明：每1个关卡中都隐藏着1个橙子。



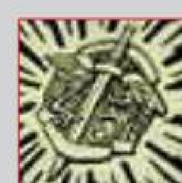
The Sweetest, Darkest Juice is at its Core



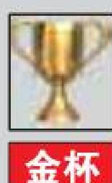
银杯 隐藏奖杯

取得条件：收集所有的橙子。

奖杯说明：如果在收集橙子后没经过记录点就牺牲的话，记得复活后再重新收集1遍。



The Elite 45th

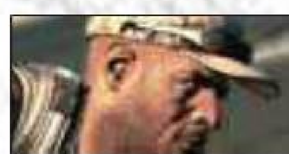


金杯

取得条件：在潜入关卡中累计暗杀掉45名敌人。

奖杯说明：所谓暗杀就是偷偷摸到敌人背后按R3。如果玩家没有在4个潜入关中杀满敌人的话，可以在自由选关模式中来慢慢补完。

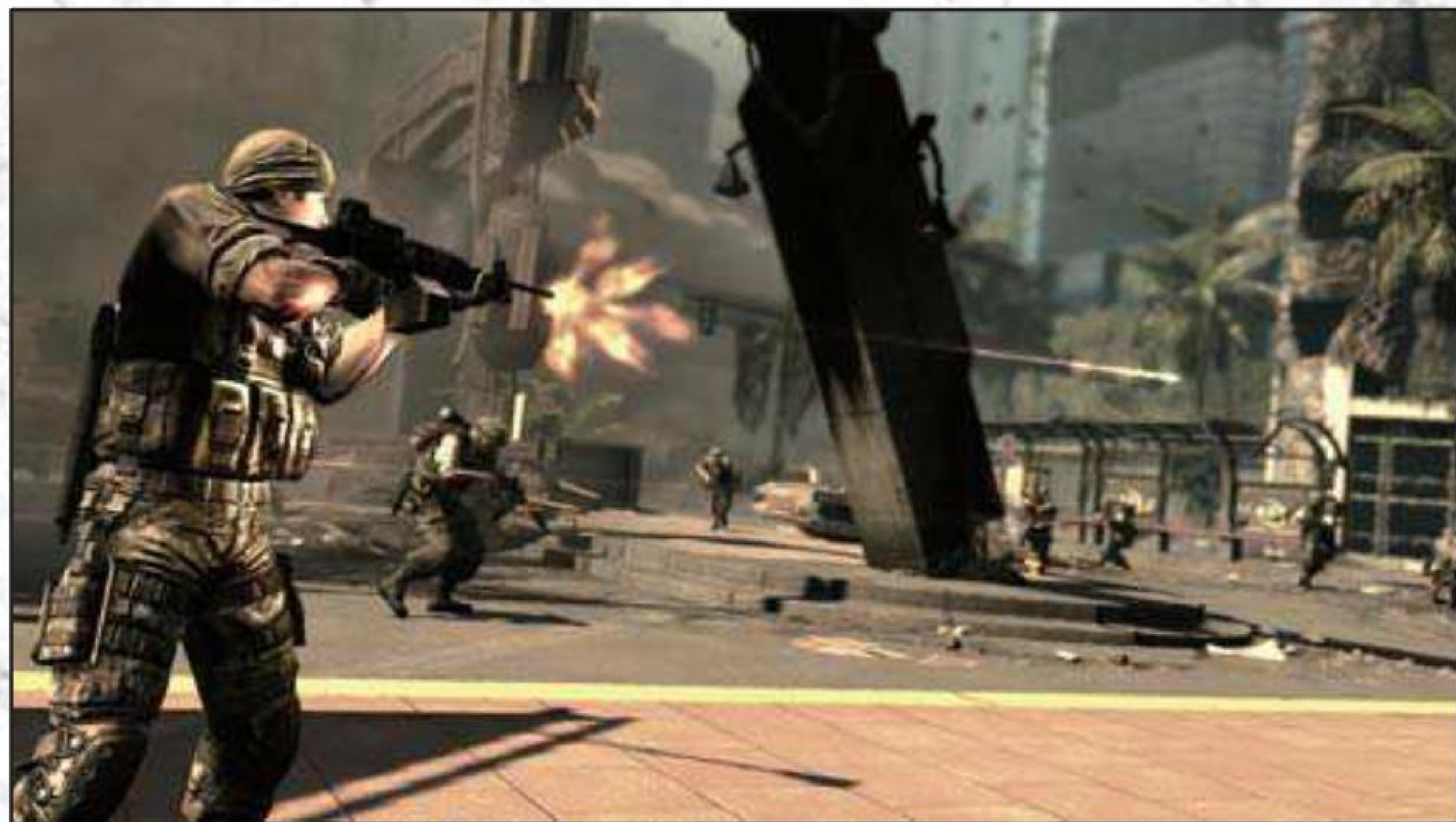
联机模式综述



对战模式

在主菜单选择“Online”后选择“Competitive MP”进入多人联机对战模式。玩家在选择具体游戏模式之前，可在“Standard”和“Classic”中进行选择，“Standard”的玩法规则宽松，与比较适合新手玩家。至于“Classic”则规则限制较多，类似于“Hardcore”。每个模式都可选择“Standard”或“Classic”，根据不同的模式会体现出不同的差异性。就拿Suppression模式来举例，在“Classic”中玩家不能进行弹药补给，不可回复生命值，不能呼叫空袭，不能使用远程爆炸性武器，并且在死亡后不可原地复活而是直接进入幽灵模式，直至所有队友全灭或敌人全灭才能复活进入下1轮战斗。

联机对战模式有4种，分别是Suppression、Bomb Squad、Last Defense和Uplink。其中Suppression和Suppression Small Maps的区别在于地图规模和游戏人数，前者为32人，后者为16人。Suppression的玩法类似“TDM”，所有队员分为特种部队和反叛军两派，任务目标就是尽可能的多杀敌人，等到游戏时间耗尽后杀敌数最多的一方获胜。Bomb Squad是拆弹/防御模式，整局比赛分为上下两局，在拆弹局中系统会随机选定1位玩家为拆弹员，拆弹员虽然移动速度很慢，但是防御力极高，并且装备有连射霰弹枪和榴弹枪，实乃远近兼备。拆弹员的主要职责不是杀敌，而是把地图中的3个炸弹依次拆除，在时间耗尽前拆除全部炸弹才能获得1局比赛的胜利。在防御局中尽全力阻止敌人拆弹即可。Uplink是窃取电脑数据的模式，同样分为上下两局，





抢夺方要从对方控制区域内窃取电脑数据后运送回基地内指定电脑上才算成功完成1次抢夺。至于防守方则要全力守住电脑才行。Last Defense属于稍微复杂些的模式，进攻方要先同时占领敌人的3个据点，然后地图内会出现两处指定目标地点，进攻方需要在两处地点设置好信号标记并保护一段时间，这样才能最终获得胜利。如果防守方在限定时间内拆除信号标记，那么比赛重新回到起点状态。该模式战斗过程比较激烈，进攻方必须不惜代价地朝目标发起群攻，死伤会比较惨重，如果玩家遇到一群贪生怕死只看重K/D的队友的话，那么基本上是不可能赢得比赛的。



合作模式

在主菜单选择“Online”后选择“Co-Operative”进入合作模式，玩家可加入其他玩家的地图也可以自己创建地图。合作模式纯属娱乐性质的模式，在任务中只能使用单人模式中的武器，并且完成任务后无法获得经验值。合作模式具体细分为“Takedown”和“Espionage”两大模式，“Takedown”是纯粹的杀戮任务，玩家要消灭大批敌人并最终杀死敌军指挥官才算顺利完成任务；“Espionage”的任务则是破解敌人电脑，玩家要深入敌穴破解目标电脑，属于非常考验战术配合的任务模式。在创建地图时选择“Public”的话，那么随时都会有陌生玩家加入到你的地图中，而选择“Private”则只能让好友加入。





经验加成

通过战斗可以不断获得经验奖励，从而提升玩家等级以及解锁更多的武器装备。玩家最高可升至100级。值得一提的是，在“Classic”模式中的各种经验奖励是“Standard”的3倍，但是相对难度也提高了好多倍，感兴趣的玩家可以尝试下。

称号	基本经验值	条件
Kill	5	杀死1人
Team Kill	-10	误杀队友
Assists	3	助攻
Buddy System	15	杀死1名被队友杀伤的敌人
Bodyguard	15	杀死1名正在伤害你队友的敌人
Ambidextrous	10	使用主武器和副武器杀死同1个敌人
Lucky Magazine	20	只消耗1个弹匣杀死3名敌人
The Tester	20	使用5种武器杀死5名敌人
Boo	15	与敌人同归于尽
Weakest Link	5	在1局内第1个被敌人杀死
Remember Me	10	杀死1名最近杀死过你的敌人
Bayonetter	10	用刀杀死1名敌人
Backstabber	15	从背后用刀杀死1名敌人
Victory Dance Performed	10	杀死敌人后羞辱敌人(在敌人尸体上按○)
Squatter	15	空袭炸死1名敌人

Uplink

称号	经验值	条件
Capture Data	7	成功破解1个敌人的电脑
Data Defense	10	保护电脑时杀死1名敌人
Data Carrier Kills	5	杀死1名携带着电脑数据的敌人
Finders Keepers	10	杀死1名携带电脑数据的敌人，并重新上传回自军电脑内
Stolen Data	10	携带电脑数据并成功上传到自军的电脑内

Last Defense

称号	经验值	条件
Capture Sector Half-Way	5	开始占领1个据点
Capture Sector	10	顺利占领1个据点
Beacon Planted	7	在目标地点顺利设置好标记
Close But No Cigar	5	杀死1名正在设置标记的敌人

Bomb Squad

称号	经验值	条件
Bomb Defused	5	成功拆掉1个炸弹



空袭条件

空袭是本作的连杀奖励，玩家只要完成特定的挑战就能获得1次呼叫空袭的机会。惟一要注意的是，如果在获得空袭奖励时没来得及呼叫空袭就被敌人杀死的话，那么复活后就会彻底失去呼叫空袭的机会。

模式	条件
Suppression	完成5连 杀
Uplink	成功窃取1台电脑数据并传回自军电脑中
Uplink	成功将被窃取的电脑数据传回自军电脑中
Last Defense	占领1个据点
Bomb Squad	杀死1名拆弹员
Bomb Squad	保护拆弹员时连杀3名敌人

武器简介

通过不断杀敌可逐步升级手中的武器，武器每升1级便能开启1件武器配件或技能效果。当1把武器升至满级后，玩家也可在战前整备界面中自由装配或卸除武器零部件，从而打造出1把最适合自己的利器。另外在联机对战中根据所在阵营，玩家所选武器也会有限制，也就是说如果在特种部队阵营中，就无法在出战前选择反叛军的武器，反之则一样。下面列举出所有武器的基本性能以及升级效果，以供玩家进行参考。





突击步枪/Assault Rifles

ACR

解锁等级	Lv.1
射击模式	全自动/半自动
弹匣容量	30发/60发

基本数值	升级效果
威力：40	Mod 00：反射式瞄准镜/精度+5
精度：55	Mod 01：弹匣扩充/弹匣+10
范围：80	Mod 02：ACOG瞄准镜/精度+10
容量：50	Mod 03：低频消音管/噪音−5
射速：60	Mod 04：额外弹药/弹药+50
噪音：50	Mod 05：榴弹发射器





DK2

解锁等级	Lv.1
射击模式	全自动/半自动/3发连射
弹匣容量	30发/60发

基本数值	升级效果
威力：30	Mod 00：反射式瞄准镜/精度+5
精度：45	Mod 01：低频消音管/噪音−5
范围：80	Mod 02：弹匣扩充/弹匣+5
容量：50	Mod 03：前置握把/精度+5
射速：70	Mod 04：ACOG瞄准镜/精度+10
噪音：20	Mod 05：高频消音管/噪音−10



SFCR-HW

解锁等级	Lv.1
射击模式	全自动/半自动/2发连射
弹匣容量	30发/60发

基本数值	升级效果
威力：50	Mod 00：反射式瞄准镜/精度+5
精度：50	Mod 01：双脚架
范围：80	Mod 02：快速装弹
容量：30	Mod 03：COG瞄准镜/精度+10
射速：50	Mod 04：额外弹药/弹药+50
噪音：60	Mod 05：低倍率可调瞄准镜/精度+20



IAR 556

解锁等级	Lv.1
射击模式	全自动/半自动
弹匣容量	30发/90发

基本数值	升级效果
威力：40	Mod 00：反射式瞄准镜/精度+5
精度：60	Mod 01：额外弹药/弹药+50
范围：80	Mod 02：制退器/精度+5
容量：45	Mod 03：快速装弹
射速：60	Mod 04：榴弹发射器
噪音：50	Mod 05：ACOG瞄准镜/精度+10



FAMAS G2

解锁等级	Lv.3
射击模式	全自动/半自动
弹匣容量	30发/90发

基本数值	升级效果
威力：20	Mod 00：反射式瞄准镜/精度+5
精度：45	Mod 01：弹匣扩充/弹匣+5
范围：80	Mod 02：前置握把/精度+5
容量：45	Mod 03：额外弹药/弹药+60
射速：80	Mod 04：射速提升/射速+5
噪音：50	Mod 05：制退器/精度+5



IW-80 A2

解锁等级	Lv.10
射击模式	全自动/半自动
弹匣容量	30发/60发

基本数值	升级效果
威力：40	Mod 00：反射式瞄准镜/精度+5
精度：70	Mod 01：快速装弹
范围：80	Mod 02：ACOG瞄准镜/精度+10
容量：40	Mod 03：前置握把/精度+5
射速：60	Mod 04：额外弹药/弹药+50
噪音：50	Mod 05：制退器/精度+5



轻机枪/Light Machine Guns

APEX 100

解锁等级	Lv.1
射击模式	全自动/半自动/2发连射
弹匣容量	75发/75发

基本数值	升级效果
威力：60	Mod 00：无
精度：40	Mod 01：双脚架
范围：80	Mod 02：反射式瞄准镜/精度+5
容量：70	Mod 03：快速装弹
射速：40	Mod 04：额外弹药/弹药+50
噪音：75	Mod 05：制退器/精度+5



M60

解锁等级	Lv.3
射击模式	全自动
弹匣容量	100发/100发

基本数值	升级效果
威力：70	Mod 00：无
精度：30	Mod 01：双脚架
范围：80	Mod 02：弹匣扩充/弹匣+5
容量：75	Mod 03：制退器/精度+5
射速：30	Mod 04：额外弹药/弹药+50
噪音：80	Mod 05：反射式瞄准镜/精度+5



ISR-N56

解锁等级	Lv.7
射击模式	全自动
弹匣容量	75发/150发

基本数值	升级效果
威力：60	Mod 00：无
精度：40	Mod 01：前置握把/精度+5
范围：80	Mod 02：制退器/精度+5
容量：70	Mod 03：反射式瞄准镜/精度+5
射速：50	Mod 04：射速提升/射速+5
噪音：60	Mod 05：弹匣扩充/弹匣+5



霰弹枪/Shotguns

Mos-590

解锁等级	Lv.1
射击模式	单发
弹匣容量	5发/35发

基本数值	升级效果
威力：80	Mod 00：无
精度：5	Mod 01：反射式瞄准镜/精度+5
范围：10	Mod 02：弹匣扩充/弹匣+5
容量：5	Mod 03：快速装弹
射速：20	Mod 04：额外弹药/弹药+40
噪音：70	Mod 05：制退器/精度+5



狙击枪/Sniper Rifles

CNC SOCOM

解锁等级	Lv.1
射击模式	半自动
弹匣容量	10发/30发

基本数值	升级效果
威力：90	Mod 00：低倍率可调瞄准镜/精度+20
精度：70	Mod 01：弹匣扩充/弹匣+5
范围：100	Mod 02：双脚架
容量：20	Mod 03：低频消音管/噪音–5
射速：10	Mod 04：额外弹药/弹药+50
噪音：70	Mod 05：高倍率可调瞄准镜/精度+30



SR-25

解锁等级	Lv.6
射击模式	半自动
弹匣容量	10发/40发

基本数值	升级效果
威力：80	Mod 00：ACOG瞄准镜/精度+10
精度：70	Mod 01：低频消音管/噪音–5
范围：100	Mod 02：弹匣扩充/弹匣+5
容量：20	Mod 03：低倍率可调瞄准镜/精度+20
射速：15	Mod 04：射速提升/射速+5
噪音：60	Mod 05：高频消音管/噪音–10



M200

解锁等级	Lv.9
射击模式	推拉栓式单发
弹匣容量	5发/20发

基本数值	升级效果
威力：100	Mod 00：低倍率可调瞄准镜/精度+20
精度：65	Mod 01：双脚架
范围：100	Mod 02：弹匣扩充/弹匣+5
容量：10	Mod 03：高倍率可调瞄准镜/精度+30
射速：5	额外弹药/弹药+50
噪音：90	Mod 05：制退器/精度+5



微冲/Sub-machine Guns

DK7

解锁等级	Lv.1
射击模式	全自动/半自动/3发连射
弹匣容量	20发/80发

基本数值	升级效果
威力：20	Mod 00：默认消音管
精度：10	Mod 01：反射式瞄准镜/精度+5
范围：30	Mod 02：弹匣扩充/弹匣+5
容量：40	Mod 03：快速装弹
射速：80	Mod 04：特殊弹药/噪音–5
噪音：10	Mod 05：额外弹药/弹药+50



KP5

解锁等级	Lv.1
射击模式	全自动/半自动
弹匣容量	30发/120发

基本数值	升级效果
威力：10	Mod 00：无
精度：20	Mod 01：低频消音管/噪音–5
范围：40	Mod 02：前置握把/精度+5
容量：50	Mod 03：射速提升/射速+5
射速：95	Mod 04：反射式瞄准镜/精度+5
噪音：30	Mod 05：高频消音管/噪音–10



Kurtis 45ACP

解锁等级	Lv.8
射击模式	全自动/半自动
弹匣容量	40发/80发

基本数值	升级效果
威力：20	Mod 00：无
精度：25	Mod 01：反射式瞄准镜/精度+5
范围：40	Mod 02：额外弹药/弹药+50
容量：50	Mod 03：快速装弹
射速：90	Mod 04：低频消音管/噪音–5
噪音：40	Mod 05：特殊弹药/范围+5





突击步枪/Assault Rifles

AK-102

解锁等级	Lv.1
射击模式	全自动/半自动
弹匣容量	30发/60发

基本数值	升级效果
威力：40	Mod 00：反射式瞄准镜/精度+5
精度：55	Mod 01：弹匣扩充/弹匣+10
范围：80	Mod 02：ACOG瞄准镜/精度+10
容量：50	Mod 03：低频消音管/噪音-5
射速：55	Mod 04：额外弹药/弹药+50
噪音：50	Mod 05：榴弹发射器



M4A1

解锁等级	Lv.1
射击模式	全自动/半自动
弹匣容量	30发/90发

基本数值	升级效果
威力：40	Mod 00：反射式瞄准镜/精度+5
精度：65	Mod 01：额外弹药/弹药+50
范围：80	Mod 02：制退器/精度+5
容量：50	Mod 03：快速装弹
射速：60	Mod 04：榴弹发射器
噪音：50	Mod 05：ACOG瞄准镜/精度+10



FAL

解锁等级	Lv.1
射击模式	全自动/半自动/3发连射
弹匣容量	20发/60发

基本数值	升级效果
威力：50	Mod 00：反射式瞄准镜/精度+5
精度：55	Mod 01：双脚架
范围：80	Mod 02：快速装弹
容量：30	Mod 03：ACOG瞄准镜/精度+10
射速：50	Mod 04：额外弹药/弹药+50
噪音：60	Mod 05：低倍率可调瞄准镜/精度+20



HS-36

解锁等级	Lv.1
射击模式	全自动/半自动/2发连射
弹匣容量	30发/60发

基本数值	升级效果
威力：30	Mod 00：反射式瞄准镜/精度+5
精度：50	Mod 01：额外弹药/弹药+50
范围：80	Mod 02：低频消音管/噪音-5
容量：40	Mod 03：前置握把/精度+5
射速：70	Mod 04：ACOG瞄准镜/精度+10
噪音：20	Mod 05：高频消音管/噪音-10



ATAC 2000

解锁等级	Lv.3
射击模式	全自动/半自动
弹匣容量	30发/90发

基本数值	升级效果
威力：20	Mod 00：反射式瞄准镜/精度+5
精度：50	Mod 01：弹匣扩充/弹匣+5
范围：80	Mod 02：前置握把/精度+5
容量：45	Mod 03：额外弹药/弹药+50
射速：80	Mod 04：射速提升/射速+5
噪音：50	Mod 05：制退器/精度+5



FDO-11

解锁等级	Lv.8
射击模式	全自动/半自动
弹匣容量	20发/80发

基本数值	升级效果
威力：30	Mod 00：反射式瞄准镜/精度+5
精度：40	Mod 01：额外弹药/弹药+50
范围：70	Mod 02：射速提升/射速+5
容量：35	Mod 03：前置握把/精度+5
射速：55	Mod 04：快速装弹
噪音：60	Mod 05：制退器/精度+5



轻机枪/Light Machine Guns

RTK-74

解锁等级	Lv.1
射击模式	全自动/半自动
弹匣容量	75发/75发

基本数值	升级效果
威力：60	Mod 00：无
精度：50	Mod 01：双脚架
范围：80	Mod 02：反射式瞄准镜/精度+5
容量：65	Mod 03：快速装弹
射速：40	Mod 04：额外弹药/弹药+50
噪音：70	Mod 05：制退器/精度+5



PKP

解锁等级	Lv.3
射击模式	全自动
弹匣容量	100发/100发

基本数值	升级效果
威力：70	Mod 00：无
精度：35	Mod 01：双脚架
范围：80	Mod 02：弹匣扩充/弹匣+5
容量：75	Mod 03：制退器/精度+5
射速：30	Mod 04：额外弹药/弹药+50
噪音：80	Mod 05：反射式瞄准镜/精度+5



AMELI

解锁等级	Lv.7
射击模式	全自动
弹匣容量	75发/150发

基本数值	升级效果
威力：60	Mod 00：无
精度：45	Mod 01：前置握把/精度+5
范围：80	Mod 02：制退器/精度+5
容量：70	Mod 03：反射式瞄准镜/精度+5
射速：50	Mod 04：射速提升/射速+5
噪音：60	Mod 05：弹匣扩充/弹匣+5



霰弹枪/Shotguns

M3T	
解锁等级	Lv.1
射击模式	单发
弹匣容量	5发/35发

基本数值	升级效果
威力：80	Mod 00：无
精度：5	Mod 01：反射式瞄准镜/精度+5
范围：10	Mod 02：弹匣扩充/弹匣+3
容量：5	Mod 03：前置握把/精度+5
射速：20	Mod 04：额外弹药/弹药+40
噪音：70	Mod 05：制退器/精度+5



狙击枪/Sniper Rifles

Mk 20	
解锁等级	Lv.1
射击模式	半自动
弹匣容量	10发/30发

基本数值	升级效果
威力：90	Mod 00：低倍率可调瞄准镜/精度+20
精度：70	Mod 01：弹匣扩充/弹匣+5
范围：100	Mod 02：双脚架
容量：20	Mod 03：低频消音管/噪音-5
射速：10	Mod 04：额外弹药/弹药+50
噪音：70	Mod 05：高倍率可调瞄准镜/精度+30



SASR	
解锁等级	Lv.6
射击模式	半自动
弹匣容量	10发/40发

基本数值	升级效果
威力：80	Mod 00：ACOG瞄准镜/精度+10
精度：70	Mod 01：低频消音管/噪音-5
范围：100	Mod 02：弹匣扩充/弹匣+5
容量：25	Mod 03：低倍率可调瞄准镜/精度+20
射速：20	Mod 04：射速提升/射速+5
噪音：60	Mod 05：高频消音管/噪音-10



F-Edje MSR	
解锁等级	Lv.9
射击模式	拉栓式单发
弹匣容量	5发/20发

基本数值	升级效果
威力：100	Mod 00：低倍率可调瞄准镜/精度+20
精度：65	Mod 01：双脚架
范围：100	Mod 02：弹匣扩充/弹匣+5
容量：15	Mod 03：高倍率可调瞄准镜/精度+30
射速：5	Mod 04：额外弹药/弹药+30
噪音：90	Mod 05：制退器/精度+5



微冲/Sub-machine Guns

C9MM	
解锁等级	Lv.1
射击模式	全自动/半自动/3发连射
弹匣容量	20发/80发

基本数值	升级效果
威力：20	Mod 00：默认消音管
精度：15	Mod 01：反射式瞄准镜/精度+5
范围：30	Mod 02：弹匣扩充/弹匣+5
容量：40	Mod 03：快速装弹
射速：80	Mod 04：特殊弹药/噪音-5
噪音：10	Mod 05：额外弹药/弹药+50



PDW-46	
解锁等级	Lv.1
射击模式	全自动/半自动
弹匣容量	30发/120发

基本数值	升级效果
威力：10	Mod 00：无
精度：15	Mod 01：低频消音管/噪音-5
范围：40	Mod 02：弹匣扩充/弹匣+5
容量：50	Mod 03：射速提升/射速+5
射速：95	Mod 04：反射式瞄准镜/精度+5
噪音：30	Mod 05：高频消音管/噪音-10



F90	
解锁等级	Lv.8
射击模式	全自动/半自动
弹匣容量	50发/100发

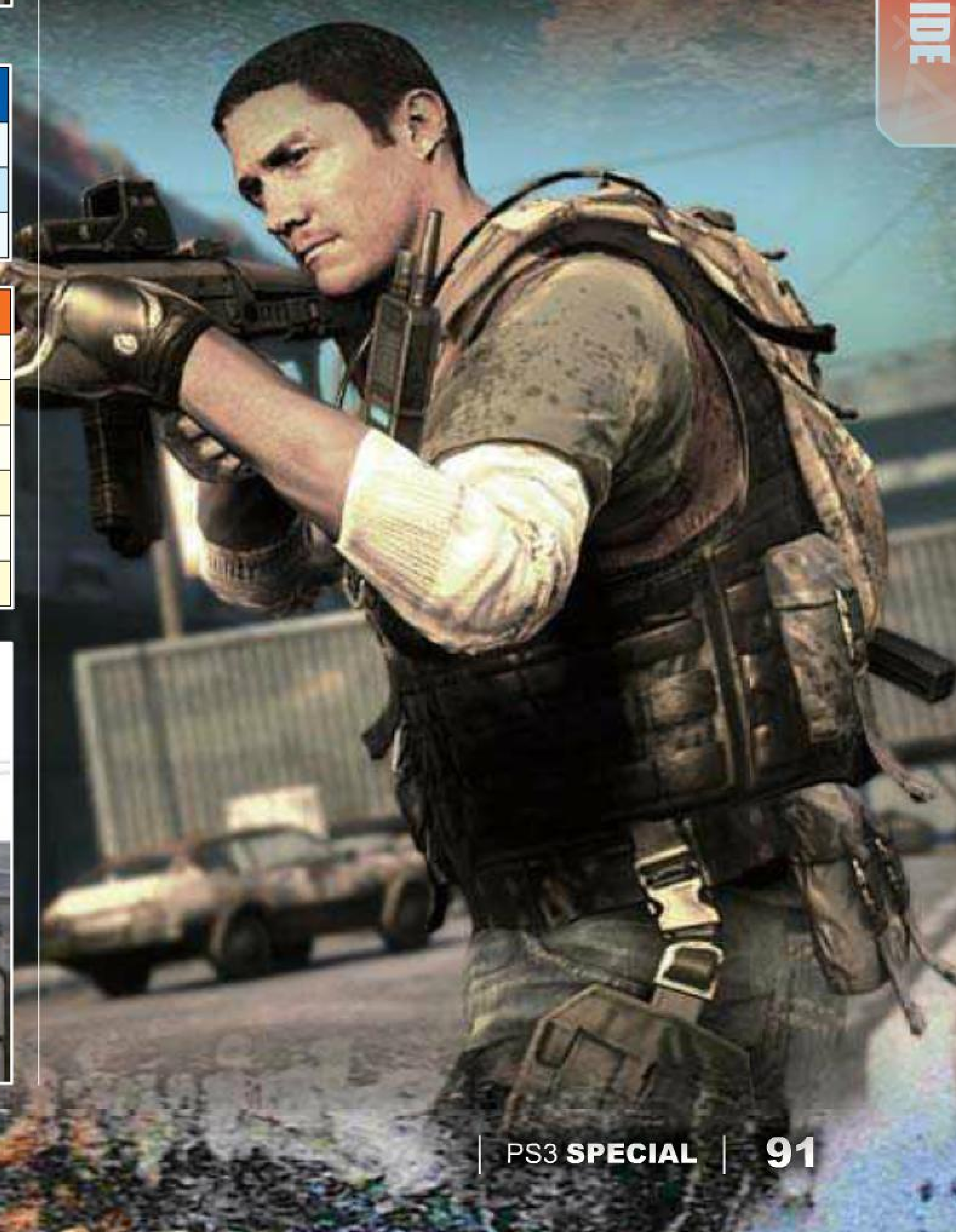
基本数值	升级效果
威力：20	Mod 00：无
精度：20	Mod 01：反射式瞄准镜/精度+5
范围：40	Mod 02：额外弹药/弹药+50
容量：60	Mod 03：快速装弹
射速：80	Mod 04：低频消音管/噪音-5
噪音：40	Mod 05：特殊弹药/范围+5



联机对战造型

在联机对战模式中拥有大量的角色造型可供玩家选择，在玩家从 1 级升至 100 级的漫漫征程中必然会开启所有的造型。

造型	条件
Kruger	10级
Reaver	10级
Chimera	40级
Vega	40级
Jaeger	80级
Judge	80级
Warlock	100级
Farid	100级
Forty-Five	以普通难度通关1遍
Gorman	以普通难度通关1遍
OpsCom	以普通难度通关1遍
Weasel	完成1局在线合作任务



苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ	Arc System Works	格斗
Blazblue Continuum Shift Ⅱ		日版
2011年5月12日	1～2人	免费升级
		对应玩家年龄：12岁以上

文 狼来了 美编 NINA
协力 白菜＆金草罗仪

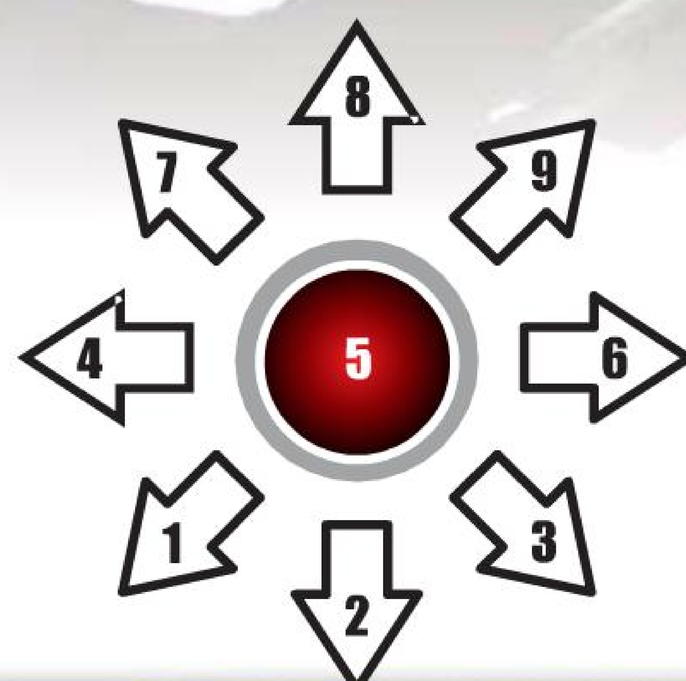
玩家群将《苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ》简称为《BBCS2》，本作是前一个版本《BBCS》的免费在线升级版，升级后的战斗系统以及角色性能都与日本街机上的一致，故事方面仍沿用着《BBCS》中的剧情。本次的攻略面向中级者，偏向于通常技的立回研究，立回的大致意思是指：对战双方在成功攻击到对方或防御对方招式前所进行的一切行动，也就是移动、牵制、压制等一系列活动，立回的目的是给自己制造有利的局面或者使对手陷入不利的状况。初学者对"《苍翼》系列"有兴趣的话可以参考《游戏机实用技术第278期》的基础攻略，而273期杂志上则有详细的系统解析及世界观介绍。

键位指南

文中的按键设置（玩家可在按键设置中自由更改）

十字键	方向移动
×	A攻击
□	B攻击
△	C攻击
○	D攻击

文中无特别指出的都以角色在画面左侧为例
方向键上的8个方向及回中用小键盘的数字代替



文中的术语注解

J=Jump（跳跃中，如JC的意思就是跳跃中C）
HJ=High Jump（大跳跃）
jc=jump cancel（跳跃取消）
HG=Heat Gauge（能量槽）
DC=Dash Cancel（前冲取消）
RC=Rapid Cancel（快速取消）
CH=Counter Hit（破招）
FC=Fatal Counter（特殊破招）
CA=Counter Assault（防御反击）
AH=Astral Heat（一击必杀）
GP=Guard Point（防御性能）

注：上手难度和实力排名以最容易上手的 1 ★到最困难的 5 ★、实力最弱的 1 ★到最强的 5 ★来标识，☆表示半星。

RAGNA=THE=BLOODEDGE

上手难度：★☆
实力排名：★★☆



角色点评

RAGNA 属强攻型角色，虽然有 1 帧发生无敌的高性能升龙，但不擅长持久战。攻击距离长的通常技、高速中段技、突进性能优秀的必杀技、用于对空的强力对头属性无敌招式，集上述优点于一体的他



非常适合初心者使用。不差的搬运能力配合压制时的多择，很容易就能夺取对手大量体力。作为进攻能力优秀的负面代价，身为主人公的他，体力上限设置在标准稍微偏下的阶段，不过 D 系招式附带的吸血能力也在一定程度上弥补了这个缺陷。升龙是把双刃剑，其抗压、插动的能力虽强，但被对手猜到防住而 RAGNA 又没有 HG 来 RC 的话，一套最大伤害起始的确反连段基本就免不了了，因此在没有 Burst 及 HG 不充足的情况要慎用升龙。

通常技分析

5A：拳头的位置大概与 RAGNA 的肩膀同高，全角色蹲下时该招都会挥空。利用其打点高与发生快的特性偶尔可用来对空，不过因为没有对头属性无敌，所以对空时要赶在对手的空对地招式判定还没出来前使用。

2A：无法命中倒地状态中的敌人。因为修正太大的缘故，多作为压制套路的始动技，2A → 2C 的连携用来防止对方的通常技插动，回报巨大。

6A：动作途中附带对头属性无敌，时机掌握好了后是地对空的神技，不过 6A 后的通常技连携路线被全数删除，被防时要用必杀技或 jc 来取消收招硬直。

JA：JA 多用于跳跃的同时输入以产生空对空的效果，确认命中后接上 JC → C/D 升龙→派生 236C →派生 214D 将对手叩落至地面后压起身。

5B：发生、距离、判定都极其优秀的主力牵制技，本作中脚的尖端部分判定得到了强化，5B 后不管有没有命中对手都可以附加输入 5C，在确认命中与否后再作出后续行动。注意 5B 本身有短暂的挥空硬直，遇到空战强的角色如 Jin 等角色时不可过分依赖，否则易遭确反。

2B：2B 的距离只比 5B 稍微短一点，穿插在通常技连携中能有效地打乱对手的防御节奏，新增的 2B → 5B 连携路线更是丰富了 RAGNA 的压制套路。

6B：中段技，破防的强力手段之一，虽然伤害补正较大，但命中蹲姿的对手后能接上 5C → 6C 以延伸出强力的后续连段。2A、2B、2C 之后都可以取消出 6B 也是它的优势所在。

JB：距离一般但胜在持续时间长，空对地时打逆向的主力技。

5C：有着游戏中数一数二的攻击判定和距离，与 5B 一样是地面战中的主力牵制技。5C 在本作中除了增加了先端的攻击范围外，还有着攻击等级上升、补正变小、删除同技补正的强化点。

2C：发生快收招硬直小，攻击距离比想像中的短，经常用在 5C 被防后空挥 2C 来取消硬直，然后用 5B 来截击刚从 2C 挥空后反应过来准备抢招的对手。2C 后能衍生出中段的 6B/214B、下段的 6C/3C、



打乱动的 6D 和防止对方跳跃逃走的 5D。

6C：高伤连段的重要组成部分之一，两段攻击命中 / 被防时都可以用 DC 来取消硬直，虽然前冲后处于不利的状态，但对手抢招时必须顶着被升龙命中的风险。对手以站立状态被破防时，用 6C 作为始动技能打出大伤害连段。

3C：主要在版边连段的结尾部分使用以接上后续的 22C。删除了 3C → 5D 的连携路线、通常命中时对手可立即受身的弱化改动导致 3C 在实战中的使用率大减，所幸的是 3C 被防后仍然可以 jc。

JC：空对地的主要招式，注意 JC 的持续时间较短，过早的使出容易被某些对手的 2A 地对空。横向判定较弱基本不能用来空对空。

5D：第二段攻击命中 / 被防时可以用 DC 来取消硬直，由于收招 / 挥空硬直较大，因此很少出现在压制的套路中，通常用于衔接连段。版边时偶尔可在其他通常技后延迟输入以狙击没开防护罩跳跃的对手。

2D：发生慢距离长的下段技，本作中通常命中对手后若想接上连段的话必须 RC（CH 时仍可无消耗追击）。伤害补正小，通常技连携的压制中确认 2D 命中对手后迅速 RC 并接上后续连段，伤害可观。

6D：压制时的强力候补招式，在输入完指令的一瞬间就附带对下段无敌的能力，因此用来对付对手的 2A 插动和骗对方拆投会有意想不到的成功率。版边 6D 被防后还可以衍生出 JD、低空 JD 挥空落地 2B、低空 JD 挥空落地投技的多择，迷惑性极强。

JD：连段常用招式，对横、上方的判定较强，起跳的同时输入 JD 用来截击以大跳跃逃跑的对手非常有效。

应用攻略

版边用 214A → 派生 214D 结束连段后，紧接着最速使出的 214D 能防止对方前 / 后滚、原地受身，而紧急受身时对手则会因为防御 214D 而处于劣势状态。如果不用 214D 压起身改为用前冲 2A 挥空→ 2A+C 同时输入的方式压起身的话，对手前滚受身时被 2A 打中后系统会自动形成 2A → 2C 的连携，在确认攻击命中对手后要迅速接上 5D→214D 来带入后续的空中连段。这种 2A+C 的压起身方法在升龙→派生 236C →派生 214D 后也适用。

用 JB 和 JC 单纯地空对地易遭到对手用对头属性无敌如 6A 之类的招式迎击，因此在空对地时可考虑用 J214C 来打乱对手的对空节奏，CH 命中站姿的对手后可以接上前冲 5A，蹲姿命中时则可接上前冲 2A 或 5B。J214C 被通常防御时我方会有 1 帧的优势，之后可继续进攻；假如被对手直防，我方也只会有 2 帧的劣势，不用担心遭到确反。惟一需要注意的是此招挥空后的落地硬直较大且被打时算 CH 判定，因此在算准了地面对手的位置后才可偶尔一用。

实用连段推荐

注：没有标明的5D都=5D（2 Hits）

5B→5C→2D→RC→前冲5C→5D→DC→5C→JCD→jc JCD→623D派生236C派生214D（版中）
6B→C→2D→RC→6C→DC→5D（1 Hit）→214D→C→HJCD→J214C→5D→623C派生236C派生236C→前冲与对手换位置→3C→22C（版中）
5B→5C→2D→RC→前冲5C→5D（1 Hit）→214D→5C→JC→JD→jc JC→J214C→5D→214D→5D→22C（近版边）
6B→5C→6C→DC→微前冲5D（1 Hit）→214D→5C→HJCD→jc JC→J214C→5D→623C派生236C派生236C→前冲与对手换位置→3C→22C（近版边）
6A（CH）→微前冲5C→5D（1 Hit）→214D→前冲5C→HJCD→J214C→5D→623C派生236C派生236C→前冲与对手换位置→3C→22C（近版边）
6D→JD→前冲5B→5C→6A→HJCD→jc JC→J214C→5D→214D→3C→22C（近版边）
2B→3C→623D派生236C派生236C→前冲与对手换位置→2C→5D→214D→5D→22C（近版边）
2C（FC）→2D→22C→RC→6D→延迟JD→微前冲5C→6C→DC→5C→55D（1 Hit）→214D→5C→JC→JD→J214C→5C→5D→623D派生236C派生236C→前冲与对手换位置→3C→22C（近版边）
6投弹墙→6D→JC→J214C→5D（1 Hit）→214D→5D→623C派生236C派生236C→前冲与对手换位置→3C→22C（近版边）
2147B（CH）→微前冲5B→5D→DC→5C→JC→J214C→5D(1 hit)→214D→623D派生236C派生236C→前冲与对手换位置→3C→22C（近版边）

JIN=KISARAGI

上手难度：★★
实力排名：★★★★



角色点评

无论是近身压制还是远程牵制，Jin 都能应付自如，他和 RAGNA 一样非常适合初学者使用。作为牵制技、飞行道具、对空技、无敌技、突进技样样具备的万能型角色，他的空战稍强于地面战。压制和削减防御雷管的能力没有想像中的那么强悍，因此让对手陷入破防状态的情况并不多。主要依靠通常技来进行战斗的他在立回方面有着很多的可能性，与游戏中绝大部分的角色对局时都不会陷入不利的局面。



通常技分析

5A：打点高，发生快，不能命中蹲姿的对手，偶尔可用来地对空，不过因为有其他更实用的对空技所以经常被忽略。

5B：近身压制的核心，第二段攻击无论命中 / 被防都有将对手拉回到自己身边的效果，配合本作中新增的 5B→6A 择中段的连携路线，与 5B→2B 能形成简单又实用的二择，而 5B 后的延迟投技也能给予专注于防中下段择的对手意想不到的打击。

5C：攻击距离较远，发生快且挥空硬直小的特点使 5C 成为了中距离地面战时的主力牵制技，对上方的判定在本作中得到了一定的强化，遇到对下方判定不强的空对地招式时甚至拥有对空的性能。

5D：由于发生速度得到了提升，因此 5C→5D 的连段在本作中成立，不过被防时的硬直也一口气提升至 −14 帧的被确反状态，近距离战中切忌胡乱使用。命中对手后最速 DC 会处于微有利的状态，被防后前冲则微不利。另外冻结对手的时间有所缩短，非 CH 命中时不 RC 无法接上连段。

2A：近身压制中的常用招式，发生快，可连打取消。修正较大。

2B：发生都距离都比较优秀的下段技，打点低能命中倒地状态中的对手，缺点是持续时间较短。

2C：对应 FC，因为不能通常空防，所以偶尔会用先置的 2C 来对空。新增了 2C→5C 的连携路线，“2A→2C 打乱动→5C 确认命中情况后再进行连段或其他行动”的套路非常强力，注意被防时不可 jc。

2D：发生速度较前作的慢，但攻击判定却得到了加强，中距离算好距离后的 5C→2D 牵制路线非常好用，2D 被防时会将对手拉回且我方有利可继续上前压制。收招硬直较大，单发时有被对手用跳跃躲过后进行确反的危险。

JA：发生快，起跳同时输入的空对空能力优秀。

JB：空中战的核心招式，发生速度较慢但相比起前作已经得到了一定的强化，一旦发生后有着近乎无耻的攻击判定，空对空、空对地都毫不吃亏，持续时间较长且判定霸道的特性甚至能打掉一些对头属性无敌的地对空招式。

JC：发生快，空对空牵制时的主力，作为有着极远攻击距离的代价，JC 几乎没有对下方的判定。

J2C：有着所有空中技中最强的对上、下方判定，多用在连段中或以空中前冲 JB→J2C 的套路压制对手。

JD：主要用于衔接连段，在特殊情况下偶尔可以用来择对手逆向，前提是有充足的 HG 取消择失败时的硬直。

6A：地面中惟一的中段技，命中后强制对手进入蹲状态，非 CH 时不 RC 无法接上连段，防御时削减雷管是本作中的强化点。

6B：发生虽慢但被防后有 3 帧的优势，用在通常技后能扰乱对手的防御节奏，另外利用发生后本体处于空中的特点，近身时用来骗取对方拆投失败非常强力，CH 后不过是否在版边都能接上高伤连段。

6C：补正极小，不可通常空防，除了用在连段中外，还可以用来狙击妄图用跳跃拉开距离的对手，对手露出大破绽时的确反首选招式之一。

6D：发生极慢，因为削减防御雷管的性能被删除导致使用率大减，被对手防御后我方仍然处于大有利的状态。版边时可用来防止对手前滚逃跑。

应用攻略

版边以 623C 作为连段的收尾时，当 623C 的收招硬直解除后，用最速垂直起跳 J2C 来压对手起身，紧急受身的对手防御了 J2C 后，我方可用 jc J2C 和落地后的 2B、3C 实现中下段二择；前滚起身的对手会被 J2C 直接命中，确认后用落地 5C 衔接上后续连段；623C 后用 6D 压起身也能制造出对我方有利的局面，6D 可以防止对手前滚起身，而紧急受身被对手防御后也是我方的大有利状态，接着可继续将对手关在版边进行压制。



空连中以大跳跃 JC→J2C→jc JC→JD 的套路将对手冻结在空中时，对手会在落地前自动解冻，已经先于对手落地的 Jin 可以利用这一点在地面用不能通常空防的 5B 展开攻势，对手开防护罩防御完 5B 落地后，我方可以用投技、5B→6A、5B→3C 实现打投多择。空连中用 2C→jc JD 冻结住对手后，可以接着用落地 5C→3C 的连携放倒对手，紧接着再用 236C 取消 3C 的收招硬直来制造出防止对方前滚的有利攻势。



实用连段推荐

注：雪华尘=C连打8次 5B都是打满2 Hits

2A→5C→雪华尘→前冲惯性JC→J2C→JD→5B→5C→3C→214C

2B→5B→5C→雪华尘→前冲惯性JC→J2C→JD→6C→214C

5B→5C→6C→DC→5C→HJ2C→JD→空中前冲→J2C→JC→微前冲→5B→5C→3C→214C（蹲姿）

5B→5C→623B→5C→6C→623C→5A→5C→J2C→JD→微前冲→5B→5C→3C→214C（版边站姿）

5B→5C→6C→623B→6C→623C→5B→5C→2C→HJD→微前冲→5B→2B→5C→3C→214C（版边蹲姿）

6A(RC)→5C→6C→DC→5C→HJ2C→JD→空中前冲→J2C→JC→微前冲→5B→5C→3C→214C

6B(CH)→6C→623B→6C→623C→5B→5C→6C→623C→5A→5C→2C→623C（版边）

6C(CH)→DC→6C→2D→6C→DC→5C→6C→DC→JC→jc J2C→J214D→6C→214C

JC(CH)→2D→6B→雪华尘→6C→214C

623D→6C→623B→6C→623C→5B→5C→6C→DC→623D→微前冲5C→2C→6C→623C（版边）

2C(FC)→6C→DC→2C→6C→DC→5C→6C→DC→623D→6C→623B→6C→623C→5B→5C→2C→623C

4/6投→6C→623B→6C→623C→5A→5C→2C→623C（版边）

6投1 Hit时RC→6C→微延迟623B→6C→623C→5B→5C→6C→623C→5A→5C→2C→623C

NOEL=VERMILLION

上手难度：★★☆
实力排名：★★★★☆

角色点评

事故 + 压制型角色。新增的通常技连携路线、D 系起始 / 中继技的大幅度强化以及招式的伤害补正调整使 NOEL 瞬间从前作的底线角色跃身至本作的三强水平，回避性能优秀且简单高伤的 D 系起始连段令她的上手难度大大地降低，掌握几套连段后新手也能打得有模有样。近身时以 5A 展开的压制套路变化多端，削减对手防御雷管的能力也毫不逊色，美中不足的是没有 HG 时的抗压手段略显贫乏，虽然 D 系起始技在发生时附带无敌属性，但在对手对策充足的情况下很难发挥出作用。

通常技分析



5A：压制中的主力技与起始技，能命中蹲状态的对手是它的优势。

2A：发生一般，因为插动有其他更好的选择所以不推荐用来抢招；偶尔作为妥协的连段组成部分。

6A：对头属性无敌的地对空招式，本作中对下方的判定得到强化，用来压制中也有不错的效果。

5B：发生、距离、判定都非常优秀的中距离主力牵制技，CH 命中对手时能直接接上 2D 或 3C，此外追加了 5B→2B 的连携路线。

2B：动作的途中会处于短暂的低身位状态，除了在压制时择下段以外也常用来衔接连段。

6B：发生较快的主力中段技，使用时可以利用 6B→6C 的连携路线来确认是否命中对手，没有命中时可以用 2D、4D 来取消收招硬直并顺势组织下一轮攻势。

5C：新增的 5C→6B 择中段路线非常实用，本身的攻击距离很远，和 5B 一样是地面战时的主力牵制技，注意 5C 的挥空硬直较长，中距离试探对手时要慎用，确认 CH 命中后可接上 3C、2D、5D。

2C：虽然攻击判定有所削弱，但依然是截击从地面靠近的对手的强力招式，被防时有 3 帧的优势方便以最速前冲 5A 继续压制。由于有两段攻击判定，CH 命中对手时较其他招式容易确认，2C CH→3C 的连段路线能对站立状态的对手成立。

6C：主要用于连段的衔接，近版边时偶尔可以用来对空，回报巨大但要注意挥空后的收招硬直非常长。发生变快令 6C→投技挥空→6C 的连段难度大大降低。

3C：被防时削减防御雷管但会陷入 16 帧的蹲姿被确反状态，没有 HG 来 RC 时不可滥用。动作途中处于的低身位状态可以用来躲过一些打点较高的招式。

JA：发生快，起跳同时输入指令是空对空时的主力。

JB：发生速度和对下方的攻击判定都比较平庸，勉强可用来空对地，主要用来衔接空连。

JC：注意 JC 是上段技，因此用来空对地是非常不明智的选择，和 JB 一样多用在空中连段里。

5D：动作途中附带对头体属性无敌的性能，发生稍慢于前作，但命中后的回报巨大。

6D：发生较慢的下段技，基本不作为择来使用，常用连段组成部分之一。

4D：前半段动作有上半身无敌的性能，被对手压制时用来反击下段以外的招式非常有效，地对空时也有不错的效果，对应 FC。

2D：本作的灵魂技之一，发生时下半身无敌，主要猜到对手要用下段或投技时，部分打点不高或持续时间较短的中上段技也能直接躲过，补正极小，命中后能接上伤害相当可观的连段，与 5D、4D 交叉使用能形成强力的反压制互补。

JD：连段用招式。此外，因为空对地的能力较弱，从空中靠近对手时容易被对方的对头属性无敌技如 6A 地对空，这时用 JD 打时间差能取得不错的回报。

J4D：得到大幅度强化的招式之一，发生快迷惑性强的下段技，近身时能直接跳到对手背后进行攻击（对手背靠版边时也照样能跳到背后），被防时削减防御雷管且对应 FC。

应用攻略

J4D 有着跳往对手身后进行攻击的特性，偶尔将其放到压制套路中能起到不错的破防效果，如 JB 或 JC 被防时→J4D、5A 或 5B 被防时→7 方向跳跃取消 J4D，而近身 2D 第一段攻击被防 / 命中站姿的对手→最速 RC J4D、6 投 2 Hits→RC J4D 则有更强的迷惑性。J4D 后可以用较难插动的派生 5C 或回避性能优秀的派生 2D 来打对手乱动，确认命中后再接上后续连段。此外，J4D 被对手贴身防御后→派生 2D 的套路中，2D 有很大几率跳过蹲姿防御中的对手形成打逆向。

NOEL 在一套 D 连携中能够削减对手 2 个以上防御雷管的优秀能力经常被忽视。进攻时先以较容易令对手防御的 5D、2D 和上述的 J4D 作为起始，然后按派生 6A→派生 6C→派生 6A→派生 6C→236A 的连携来削减防御雷管 + 打乱动，有 50% HG 的时候可以将最后的 236A 换成 214D→RC→继续压制或 5D→上述的磨槽连携，一套压制下来磨掉对手 5 个雷管不在话下。磨槽连携中的派生 6C 也可以换成派生 6B 来择中段。破绽较小的 D 连携中 214D 和中距离 3C 在对手的雷管剩下 1 个时是非常实用的破防手段，成功破防后用补正较小的 2D、3C 作为连段起始技。



实用连段推荐

注：6C没有特别指出的都只用第一段攻击。

5A→6A→6C→JD→4D→C挥空→D→236A→6C→D→6B→6A→C→236D
5A→5A→6A→6C→投技挥空→6C→投技挥空→6C→5D→236A→6C→JD→6B→6C→D→C→236D
2B→6A→6C→6C→6C→236A→6C→6C→6C→JD→6B→6C→D→C→236D
6A→6C→JD→4D→C(空)→D→236A→6C→22B→22BBBC→6C→D→6B→C→6C→6A→236D
6B→6C→2C→5C→3C→22BBBC→6C→22B→6A→6C→JD→6B→6C→D→C→236D
3C→22BBBC→6C→JD→4D→C(挥空)→D→236A→6C→D→6B→C→6C→6A→236D
6C→JD→2B→6C→22B→22BBBC→（6C→22B）×7→6C→D→6B→C→6C→6A→236D（版中对空）
6C(2 Hits)→6C→4D→2D→623D→6C→JD→4D→236D2→6C→22B→22B连打C→6C→D→6B→B→D→C→236D（版边对空）
2D→C→6C→2D→6A→214A→2B→6C→6C→22B→22BBC→6C→236A→6C→JD→6D→6B→5D→5C→236D（对手站姿）
2D→C→6C→2D→6A→236A→6C→JD→2B→6C→22BBBC→6C→→22B→6C→D→6B→236D（对手蹲姿）
J4D→6C→214A→2B→6C→6C（2 Hits）→6C→22B→22B连打C→6C→22B→6C→JD→6D→6B→D→C→236D
4/6投→RC→6A→6C→6C（2 Hits）→6C→4D→6C→2D→623D→6C→JD→4D→236D2→6C→D→6B→B→D→C→236D（近版边时）

RACHEL=ALUCARD

上手难度：★★★★
实力排名：★★

角色点评

防守反击＋起攻型角色。通过风来改变攻击轨迹的飞行道具在中远距离战时占有很大的优势；放倒对手后配合用必杀技放出来的青蛙和南瓜可以衍生出强力的起身压制、多择套路，道具黏上对手后本体可以上前进行无责任的多择，择到对手后继续压起身→多择→暴血循环，择不中也有方法让自己处于优势以组织下一轮的攻势，这一点在将对手困在版边时尤为明显。弱点是所有行动都非常依赖风槽，无风时摸到对手难有作为，通常技的综合性能也低于标准线；没有1帧发生的无敌技使她在被对手压制时难以全身而退，尽管有附带GP性能的防身招式但风险极大；此外高伤连段对操作的高要求也令输出变得不稳定。

通常技分析

5A：发生为所有通常技中最快的6帧，无法命中部分处于蹲状态中的对手。

5B：补正优秀，常作为连段的起始技或组成部分；由于5B是弹属性，所以可以抵消对手LV1的飞行道具。压制对手时可活用被防/命中后可jc的特性。

5C（C）：发生较慢，一般只用在连段中，第二段攻击被防时削减防御雷管。

2A：发生一般，攻击距离稍远于5A。

2B：发生较慢的下段技，一般用在5B后和4B形成中下段二择，2B→5B→2B及5B→2B→5B的压制路线都成立。

2C：发生时附带GP性能，是RACHEL的防身神技，补正小，CH命中时配合风向能打出高伤连段，不过被防时确反极大，没有HG来RC时慎用，此外发生不快的特性也容易在判定出来前被对手的投技投掉。

JA：择中段的主力招式，2D/3D→jc JA是难以反应的高速中段技，务必要熟练掌握。

JB：对上下方的判定都比较平庸，连段组成部分之一。

JC：本体处于对手下方时使用JC能实现空对空，命中后对手的不能时间较长，只要浮空不要过高就能配合风向带入连段，补正小，因此连段伤害可观。

6A：除了用来连段和利用GP性能打消对手的飞行道具外，6A也是地对空的主力技，虽然在动作途中附带GP性能，但由于发生较慢，因此在对空时必须要先置。CH命中时对方不能在空中受身，之后可接上后续连段。



4B：发生较慢的中段技，一般都会被对手目押防住，不过可从2B、5B后取消输入和被防时削减防御雷管是它的优势所在。5B→4B→5B→4B的无限循环连携路线成立，途中空隙极大，易被插动。

6B：近身压制多择中确认没有成功破防后，用6B衔接在通常技的后面以拉开和对手的距离；中距离时先置使出也有不错的牵制效果，不过判定较弱容易被对手的其他通常技打掉。

6C：HG回收量可观，对战初期时配合风向接在连段中能发挥搬运＋攒HG的双重功效，对手体力不多时也可以用来抢血。

3C（C）：输入3C后会使出3 Hits的下段技，全程可以用必杀技来取消。3C的动作结束前再次按下C键就会追加4 Hits攻击，但全程不可用必杀技取消。无论是3C还是3CC，被防后都与对手平帧。

J2C：对下方判定极强的上段技，被防/命中后都可以用通常技或必杀技来取消收招硬直，注意挥空后无法取消且收招硬直极大。本身的性能会随着落下的高度和速度而分为三个等级，简单来说就是高度越高、落下速度越快，等级便越高，通过风向能瞬间增强J2C的等级。

D系：八方向+D键实现八方向的吹风，不拉方向默认的5D风向=6D。风槽的回复速度经过了调整，初始时回复的非常慢，片刻后开始加速，跳起时会中断回复，落地后的回复速度和跳起前的一致，但如果跳起后在空中使用过风，那么落地后的回复速度会重置至初始的阶段。

应用攻略

用3C打倒对手后最速设置214C的青蛙，对手紧急受身的话我方可以微有利的状态起攻、压制。2A和5B可以防止紧急受身的对手用跳跃逃跑，对手在防御这两招的硬直途中地面的青蛙会刚好开始放电，之后本体就可以上前进行多择了。在画面中央的时候，对手也许会故意不紧急受身而是在地上躺一会然后以前后滚逃跑，我方以前滚时→5B、后滚时→前冲5B的方法来应对这种情况。RACHEL将对手关在版边时的3C、5CC后续起攻非常强力，5CC命中对手→放青蛙→236A的套路，对手除了紧急受身以外的行动都容易被236A打中，而紧急受身时则会被放电的青蛙缠上，被236A打中时可顺势带入伤害可观的连段然后继续起攻。

4B→(5B)→5CC的路线不仅可以用来择中段，被防时也能消耗对手两个防御雷管，不过4B的发生较慢，单发或者以5B→4B的路线择中段时容易被对手插动，不过先以前面说到的青蛙压起身套路，强迫对手在短时间内处于防御状态后再使出便非常安逸。版边以5CC→青蛙放倒对手后，面对紧急受身的对手配合青蛙用两次236A被防时，我方也仍处于有利的状态且会在对手所在的位置设置两条避雷针，紧接着以前冲5B→5CC+D→632146C的连携令对手继续防御，避雷针会直接削减对手两个防御雷管并制造出大有利的局面，此时本体可安全地上前进行以4B起始的磨槽压制。

632146B除了用来对付对手的飞行道具、为风槽的回复争取时间外，也可以用在进攻套路中。632146B被防时我方会处于优势状态，当风槽有3-4格时本体更是有充足的时间与飞行道具一同冲上前压制对手，最后一个巨大的飞行道具会对对手造成视障，此时4B、2B、投技的多择只能靠猜，完全无法通过目押来防御。此外，3格风槽下发动的632146B会削减对手一个防御雷管，4格风槽时削减两个，因此4B→5CC→632146B→前冲4B→5CC的连携极有可能瞬间令对手陷入破防状态。



实用连段推荐

注：青肉=2D→9方向jc LV2 J2C→落地236B→JC→jc JC→J214C

2A×2→5B+D→5C→3C→8D→5B→JC→青肉

2A→5B→5C+D C→214A→5B/3C→236A→214B→前冲5CC→前冲3C→214C→3C→214A（版边）

5A→2B→5B+D→5CC→214A→3C(2 Hits)→236A→JC→2D→9方向jc LV2 J2C→5CC→214C→微前冲3C(2 Hits)→214A（版边）

5A→2B→5B+D→5C→3C→8D→5B→JC→青肉→632146C→214A→236A→微前冲3C→214C→236A→微前冲3C→214C→3C

5B→5C+D→3C（2 Hits）→632146C→214A→微前冲将对手推至青蛙的放电范围内→大跳跃→二段跳→LV2 J2C→236B→JC→jc JC→J214C

6A(CH)→5B→JC→2D→9方向jc LV2 J2C→2A挥空→5C挥空派生C→236C→3D→低空前冲J214C→前冲5C挥空派生C

2C(CH)→2D→5B→JC→青肉

6投→延迟7D→微前冲5B→JC→青肉

TAOKAKA

上手难度：★★★★
实力排名：★★☆



角色点评

高机动型角色。挑衅连段不再成立意味着体力上限较低的TAOKAKA要花费更多的精力在立回上。作为生命线的高机动力依旧存在，弱化点为全体D系攻击的持续时间变短，硬直中落下时不可行动，落地后有硬直；而攻击判定强化，命中对手时的不能受身时间增加则是强化点。本作中绝大部分角色都无法在版中打出高伤连段，TAOKAKA则是少数的例外之一。对战中主要以欺骗性极强的D系派生技来迷惑对手，在对手妄图截击露出破绽时进行确反也是她常用的战术。



通常技分析

5A：补正大，最多可连打3次，打点稍高，无法命中部分蹲状态的角色。

2A：下段技，最多可连打2次，补正虽大但动作途中处于低身位和发生快的特性令2A常用在压制当中。

6A：动作途中有上半身对头体属性GP的性能，先置时的对空利器。此外也是从地面带入空连的主力招式之一。

5B：距离短、发生快的连段/压制常用招式，攻击等级遭到削弱，CH命中时也无法接上6C。

2B：7帧发生的快速下段技，动作途中处于低身位的特性偶尔可用在地对空。

6B：中段技，被防时有2帧的优势。6B命中蹲姿的对手时→5B的连段路线只对部分角色成立，而6B命中蹲姿的对手时→延迟JD派生B→5B→后续连段则是对全角色成立，此外6B命中对手后不管蹲姿站姿都能直接接上236236D。

5C：可蓄力，蓄满被防时削减防御雷管。地面中距离战时的主力牵制技，靠近版边时偶尔可以用5C来凹凹招，CH时可接上6C及后续高伤连段。被防时也可以衍生出后续压制套路或利用jc来取消硬直。



2C：可蓄力，蓄满被防时削减防御雷管，蓄满命中对手时强制发生FC，无蓄力时CH命中则不对应FC。作为连段起始技补正小，不过由于发生慢，一般只用来确反升龙等收招硬直较大的招式。

3C：有3 Hits攻击判定，最后一段为下段，命中对手时只能用214D以外的必杀技或超必杀来取消。

6C：在近版边命中时诱发弹墙，最大蓄力后在版中也会弹墙，CH时直接弹墙。经过上述调整后基本只会在近版边时用来凹招或打连段。

JA：对下方的判定不强很少用来空对地，不过发生较快，偶尔可用来空对空。

JB：判定为中段的通常技JB，动作为CT时期的J236B，遇到地对空能力不强的角色时偶尔可用来空对地，其他时候基本很少用到。

J2B：前作的JB，上段技，发生虽慢但对下方的攻击判定极强，多以地面压制→jc J2B的方式来打乱动。

JC：虽然可以蓄力且蓄满后削减防御雷管，不过实战意义不大，连段的主要组成部分之一，横向判定远，空对空时的主力。

D系统：全体D系攻击的持续时间变短，攻击判定强化，硬直中从空中落下时不可行动，落地后有硬直，命中对手时的不能受身时间增加。

应用攻略

利用本身机动性极高、范围广的D系攻击在不被对手碰到的情况下击败对手是TAOKAKA的对战思路。立回中先用特有的三段跳以及空中前冲、疾退来观察情况，看到对手要攻过来时可用空中疾退JC、JD或地面5D来牵制。D系列的攻击被对手防御时可派生破绽小的C，之后视情况继续进攻或一击脱离；确认对手被摸到后派生B，视摸到的状况来打连续技或者继续压制，继续压制时要小心被对手的无敌技插动，摸到CH时会有充足的准备时间让我方接上后续连段。

用5D派生C来试探对手时的风险较小，如果摸到CH的话只要对手是站立的状态就能接上JC，落地后再接着打连段。5D派生B虽然能绕到对手身后，但被对手直防了5D，此时绕到背后会处于很大的劣势。

防守方面，对头属性无敌的6A用来对空值得信赖，配合角色本身的高机动力，看见对手起跳后前冲到对手下方用6A能杀对手个措手不及。2D用来对空也非常便利，对空成功时派生B，无论是通常命中还是CH，之后都能接上连段。

立回中可适当地利用猫步（地面时按稳3方向）来躲开对手打点较高的攻击然后还击。出招时处于低身位状态的2A可在直防对手的招式后用来插动，直防后还可以用疾退来逃离对手的压制或者消耗50%的HG来发动带有无敌时间的236236D。考虑到插动所要承担的风险，CA技应作为被压制时解困的主力手段，切记使用CA技时的时机不要太单一。

实用连段推荐

注：猫1=236A；猫2=J236B；猫3=236C

2A→5B→6A（2 Hits）→J8DA×2→2DC→J8D→JD6→JC→J8D6→J2D6→猫2
5B→6A(2)→J8DA×7→2DC→J8D→JD6→JC→J8D6→J2D6→猫2
2B→6A(2)→J8DA×4→2DC→J8D→JD6→JC→J8D6→J2D6→猫2
6A（2 Hits）→J8DA×6→2DC→J8D→JD6→JC→J8D6→J2D6→猫2
6B(CH)→5B→6A×2→J8DA×3→2DC→J8D→JD6→JC→J8D6→J2D6→猫2
2C(CH)→微前冲5B→3C→猫1→5DB→5C→J8DA×4→2DC→J8D→JD6→JC→J8D6→J2D6→猫2
JDB→5C→J8DA×6→2D6→J8D6→J2DC→JC→J8D6→J2D6→猫2
2D→JD6→JC→J8D6→JC→J8D6→J2D6→猫2
6投→J4DA→5DA→5C→J8DA×3→2D6→J8D6→J2DC→JC→JD6→JC→J8D6→猫2
4投→5B→5C→J8DA×3→2DC→J8D→JD6→JC→J8D6→J2D6→猫2
空投→5DB→5C→J8DA×4→2DC→J8D6→JD6→JC→J8D6→J2D6→猫2



CARL=CLOVER

上手难度：★★★★★
实力排名：★★★★



角色点评

实力与操作难度都在游戏中名列前茅。本体攻击发生快但距离短，人偶则是发生慢但距离长，同时操控本体和人偶将对手困在两者之间进行压制、多择、连段是CARL的魅力所在。通常技经过调整后由玩家开发出了零择（零择的意思是：在同一个时间点里同时使出中段和下段技让对手无论如何防御都必定会中招），虽然操作难度极高，但熟练掌握后只要摸到对手就意味着已经取得了本小局的胜利，只有少数角色能在零择中用1帧发生的无敌技来脱离这个死循环，不过因为时间点固定，被CARL的使用者猜到而防住无敌技插动的话依然是死路一条。

通常技分析

5A：无论被防还是命中对手时都可以进行jc。新增的4回连续输入A系统，如5A→2A→5A→2A、2A→5A→2A→5A强化了近身的压制。

2A：下段技，受到和5A一样的连续输入调整令2A的使用率提高了不少。2A→5B的连携路线能将倒地状态中的对手捞起来继续连段。

6A：地对空的强力通常技，对头属性无敌时间延长，由于命中对手后的不能受身时间较长，所以在非CH命中时也有较多的时间来确认命中状况继而接上后续连段。

5B：被防/命中时都可以jc，利用这一点可以衍生出5B→7/8方向jc调整位置→最速空中前冲→J2C择对手正逆向→J214C取消J2C的反弹动作→落地后继续压制/连段的强力正逆向择。

2B：发生和距离一般，追加了2B→5B的连携路线。始动补正较大，通常只用来衔接连段或作为压制套路的组成部分。

6B：较为隐蔽的下段技，新增的6B→6C连携路线在与人偶夹击对手时的使用率不低，命中对手时才可jc。

5C：发生稍慢但拥有着所有通常技中最长的攻击距离，中距离时的主力牵制技。命中对手时才可以jc，CH时对手的摇晃时间较长，用5C（CH）→最速滑空投→落地2A能形成确定连段。

2C：发生慢，虽然在动作的途中附带对头属性无敌的性能且对应FC，但因为有6A这种强力地对空招式的存在，所以完全没有必要用2C来对空。主要用于连段的衔接。

6C：地面通常技中的唯一中段技，攻击距离较短，命中时对手可以接上最速的2A、5A和5B。可蓄力，蓄满后不能防御，不过从输入指令到蓄力结束需要相当长的一段时间，有100% HG并将对手逼至版边后可以用632146C→RC→6C蓄满的方式破防。

3C：命中对手后如果不用必杀技或超必杀技来取消，对手可直接受身，另外被防时不用其它招式取消收招硬直的话会有11帧的确反。

JA：空对空性能比想像中的高，



可连打。命中/被防时都可以jc。

JB：作为删除了FC的回报，发生变快。横向攻击距离较远，常用于空中牵制。连段的重要组成部分之一。

JC：命中空中的对手时会将对手叩落，多作为空连的结束技将对手叩落至地面的人偶攻击范围内。因为在动作的途中连后方都有攻击判定，所以在贴近对手时可用来打背。

J2C：上段技，被防/命中对手时本体弹起的高度变高，“最速空中前冲J2C被防/命中→J214C取消J2C的反弹动作”是常用且实用的进攻套路。

应用攻略

人偶在前CARL在后是立回时的基本布局，开场后可用6D或41236D让人偶前进，本体则往后大跳跃或空中疾退，如此一来就能在处于基本布局的前提下与对手拉开距离，之后在安全的距离操控人偶试探对方，情况不妙的话可用22D将人偶召唤到身边。

用人偶来牵制对手的手段主要有四种，遇到擅长在地面进攻的对手时可用6D或41236D来迫使对手防御，前者在距离对手较近的时候使用，后者则用在远距离。当人偶进攻时，我方本体可随人偶一同前进，鉴于CARL的地面前冲是小碎步，所以与人偶一同突进时建议用空中前冲。人偶的攻击令对手防御后，本体再继续压制。

面对擅长空战的角色，对方通常会利用跳跃来回避我方的攻击，猜到对手要以跳跃来进攻或逃离时，先置8D和623D便能派上用场。被8D命中的对手无法进行空中受身，我方可接上连续技然后再配合人偶起攻。除此之外还可以用本体的通常技来对付空中的对手。（详细请看后文）如果对手以跳跃同时跳过本体和人偶，之后会处于CARL在前人偶在后的非理想状态，此时应第一时间调整位置。

本体对空的方法有两种。第一种是利用空隙小的JA连点来空对空，通常情况下就算对空失败被对手的攻击命中也不会损失过多的体力，假如JA命中对手的话则以JA数次→JB→jc JB→JC的套路将对手叩落到地面上，叩落的同时发动41236D来压制紧急受身的对手；如果想将对手打远以调整双方的距离时，将最后的JC改为J214C即可，人偶在远处时还可以接上8D。地对空的6A是对空的第二种手段，使用时必须先置，只要动作出来了就算在攻击判定的时间结束后，本体也还会附加对头属性无敌的效果，所以就算挥空了也能防御对手来自空中的压制。



实用连段推荐

注意：低空J2C取消=在低空位置使用J2C接触到对手的瞬间，立刻输入指令214C，可以将后面的弹起动作取消，立刻落地。这是每个CARL使用者都必须掌握的一个技巧，无论是在连段还是在压制中使用频率都相当高。

基本夹击法：

（2A→5A→5B→2B→6B or 5C+6D→236A or 前冲→）× N

2A→5B→2B→6B→623C→5C→HJB→J2C→JB→jc JB→J2C→JC

2A→5B→2B→6B→623C+22D→5C→HJB→J2C→JB→jc JB→J2C+623D→JC

2A→5B→6B+22D→623C→412D+6B→236A→(继续拉住姐姐)低空J2C取消→5C+8D→JB→JC

6投→236A→6B→JB→J2C→JB→jc JB→J2C→JC

4投→236A→低空J2C取消→5C→JB→J2C→JB→jc JB→J2C→JC

4投+22D→236A→低空J2C取消→5C→JB→J214C+8D→6B or 5C→jc JB→JC

空中投+22D→低空J2C取消→5C→JB→J2C→JB→jc JB→J2C+623D→JC

63214D→(位置调整)5B→HJB→J2C→JB→jc JB→J2C+623D→JC

LITCHI=FAYE=LING

上手难度：★★★
实力排名：★★☆

角色点评

远距离牵制＋设置型角色。LITCHI 作为上一个版本中的顶级角色，在本作中自然而然地遭到了削弱，尽管如此，极远的攻击距离和版边高伤连段＋大车轮、国士无双的起攻、多择等优势依然让她的实力与其他角色不相伯仲。持棍状态中相当一部分的连携路线被无情地删除，版中通常技起始的无消耗连段基本保持在 2000 伤害左右。J2D 通常逆向命中也能接连段、一气贯通 A/B/C 被防时削减防御雷管且通常命中时能无消耗打出高伤连段、空手状态中的连携路线增加是整体弱化中的强化点。综合来说"人棍合一"的立回战术变得更加常用与重要，持棍状态下的中远距离立回需更加地谨慎。

通常技分析

5A 共通：发生快打点高，偶尔可用来地对空。

2A 共通：发生比 5A 稍慢，动作途中处于低身位状态，除了压制外也可以点掉一些持续时间较短的空对地招式。

JA 共通：处于对手下方时的空对空性能优秀，此外空中前冲 JB→JA 的压制路线也能与 JB→JC 混用以混淆对手的防御节奏。

持棍 6A：命中时强制对手进入蹲姿，对应 FC，非 CH 时必须 RC 才能接上连段，补正还算理想，HG 充足时不妨一用。

持棍 5B：距离远、判定强的中距离主力牵制技。持棍状态中惟一可在被防时 jc 的招式，这对于大部分连携路线被删除的 LITCHI 来说非常重要。

持棍 2B：攻击距离非常远的下段技，不过发生较慢且基本无法在其它通常技后取消，加上挥空硬直大的弱点令 2B 在实战中很少派上用场。

持棍 6B：远距离牵制技，不可通常空防，作为连段的起始技补正相当优秀，近版边命中空中的对手时诱发弹墙，之后可以接上高伤连段。发生慢、收招硬直较大且打点偏高易被对手蹲下躲过都是它的弱点。

持棍 5C：虽然距离远，但发生慢且挥空硬直大的弱点决定了它基本只用在连段或压制套路中，由于第二段攻击的发生速度慢，对手很容易直防，看见对手直防后要有被插动的心理准备。

6C：连段补正优秀，被防时除了削减防御雷管外还能将对手推开，主要用在 5B、2C、6B 后打对手乱动。6C→jc 最速空中前冲→JB→落地追击是基本的连段带入方式。

3C：距离极远的下段，连段、远程牵制时都会用到，发生较慢因此用在压制中容易被对手的无敌技插动。

持棍 JB：对左右及上下方向都有着极强判定的空中灵魂招式，空对空、空对地的能力都相当优秀。

持棍 JC：发生稍慢但对横向及斜上方的判定优秀，常用来先置空对空，近版边 CH 命中后诱发弹墙，之后可接上高伤连段。

空手 6A、5B、2B、6B、2C、JB：攻击距离短于持棍状态，火力也略低于持棍时，不过发生变快和丰富的连携路线以及通常技后可用必杀技或跳跃取消是空手时的优势，本体配合棍子能衍生出强力的压制套路，破防能力也远高于持棍状态。

空手 5C：发生慢，中距离时先置使出的牵制性能比想像中的高，对应 FC，头体弹属性，被防时也能 jc，连段补正优秀。

空手 6C：第一段攻击命中时强制对手浮空且不能受身时间很长，第二段攻击的时机固定完全无法用来择中段，因此两段攻击基本都只用在连段中。

空手 3C：下段技，发生慢但动作较隐蔽，命中对手时有微弱的拉回效果，连段补正小，在大车轮或国士无双缠上对手后是择下段的常用招式。

空手 JC：空对地性能极强，从空中突入时 JC→JB 的连携路线非常好用。

5D：原地站立设置棍子，再次按下 D 键后的棍子飞行轨迹为前斜上方。

2D：原地蹲下设置棍子，再次按下 D 键后的棍子飞行轨迹为前方。

4D：无论被防还是命中，动作途中都不能用必杀技来取消，被直防时会有 7 帧的确反。

6D：不能在第一段后用 41236D 来取消，只有第二段攻击被防时才削减防御雷管，被防后有 3 帧的优势，因为攻击节奏固定所以第二段攻击很容易被对手直防，之后双方平帧。

JD：攻击判定尚可但本体的收招硬直很长，用来对付地面中以对头属性无敌招式地对空的对手时也难有回报。

J2D：由于第一段攻击是上段技，所以对手只要防好第二段的下段攻击便无大碍。不过被防时削减雷管及 +19 帧的变更点令 J2D 的实用性提高了不少。

应用攻略

立回主要在持棍状态下进行。地面中，攻击距离长、判定强的 5B 是牵制的主力。对手防住 5B 后根据双方所处的位置可作出不同的后续压制。距离对手近时可用 2C 或跳跃取消 JB 继续压制，跳跃取消后进行空中疾退来与对手拉开距离也是一种安全的选择。距离远时则用 5C、6C，6C 被防时不可跳跃取消，但假如对手乱动被 6C 打中的话就可以用 6C→跳跃取消 空中前冲→JB→落地 5B 的方式进行追击，所以在输入 6C 不妨附加输入空中前冲的指令的；另外 6C 被防时还会削减防御雷管并把对手推到有利于我方立回的距离上。4D 虽然是迷惑性较强的中段技，但出招途中有空隙易被插动且直防后有确反，切勿滥用。地面战时对手肯定会对 LITCHI 的 5B 有所防备，猜到我方要出 5B 而从空中突进打确反的情况时有发生，这时就要用先置的 JB 和 JC 来空对空。远距离立回可使用 CH 时会引发弹墙效果的 6B、41236DB，或者设置棍子后，以棍子在前本体在后的布局一同冲前压制。

LITCHI 的对空能力一般，如果对手的空中攻击对下方的判定不强，可用打点较高的 5A 来地对空，5A 打不掉的招式则用 JB、JC 或空投来空对空；2C 的对前斜上方的判定很强，摸到 CH 后可接上 41236DA，注意 2C 的挥空硬直非常大且对自己上方没有判定，用来对空时必须先置。

棍子飞出去让对手防御时本体可从空中靠近对手，JB→JC 或空中前冲 JC→JB 都是不错的选择，前者在猜到对手要利用跳跃来逃跑时用，后者用来压制处于地面的对手。附带一提，棍子飞出去后上前用通常技连携来压制对手时，在棍子飞回本体后通常技的连携会有所变动，因此压制中要时刻注意飞出去的棍子动向来与它形成连携。

实用连段推荐

注：JBCB=JB→JC→延迟JB；一通=41236D；以6C结尾的连段都可以用大车轮起攻。白=236A、发=236B、中=236C

5B→2C→6D→发→63214A→棍上A→棍上B→白→中→5B→JBCB→6C(1 Hit)→421D→JB→jc JB→JC→JD→落下中JC→6C（版边）

2C(CH)→一通A→623D→白→发→63214A→棍上A→棍上B→6B→JBCB→6C(1 Hit)→JB→jc JBCB→发→中

J2D→6C→后小手→前冲与对手换位置→5B→发→63214A→棍上A→棍上B→(前冲→发→)白→中→前冲5B→JBCB→JBCB→发→中

4D→前冲2D→微前冲→最速低空前冲JC→6D→发→63214A→棍上A→棍上B→JBCB→6C（1 Hit）→421D→JB→jc JB→JC→JD→落下中JC→6C

6投→一通B→前冲6C（1 Hit）→623D→发→63214A→棍上A→棍上B→前惯性JBCB→6C（1 Hit）→JB→jc JBCB→发→中

4投→一通A→前冲623D→白→发→63214A→棍上A→棍上B→前惯性JBCB→6C（1 Hit）→JB→jc JBCB→发→中

一通A对空→623D→白→发→63214A→棍上A→棍上B→6B→前惯性JBCB→前惯性JBCB→6C（1 Hit）→JBCB→jc JBCB→发→中

一通B→前冲6C（1 Hit）→623D→发→63214A→棍上A→棍上B→6B→前惯性JBCB→前惯性JBCB→6C（1 Hit）→JBCB→jc JBCB→发→中

6B（CH）→4D→623D→白→发→63214A→棍上A→棍上B→发→63214A→最速输入2方向从棍上落下JB→空中发→白→中→5B→JBCB→6C（1 Hit）→421D→JBCB→jc JB→JC→JD→落下中JC→6C（近版边）

5B→5C→3C→白→中→前冲5B→前惯性JBCB→落地→前惯性JBCB→6C(1 Hit)→421D→JB→jc JBCB→发→中（空手时）

ARAKUNE

上手难度：★★★★★
实力排名：★★★★



角色点评

憋屈爆发型角色。本体的通常技判定并不出众，因此非常考验使用者的立回技巧，没攒够烙印槽就被对手击败的情况时有发生。连段中的几个关键组成部分都经过了伤害补正的调整，以往一套烙印连段就能让对手空血的情况在本作中较难实现，此外部分行动后的硬直增加从而提高了立回的风险。作为火力下降、立回难度上升的回报，通常技的攻击等级有所提升且追加了新的连携路线，耗费 50% HG 后更能以简易的超杀连段令对手直接陷入烙印状态。对战中需要熟知对方的行动模式才能避免事故的发生，不推荐初学者使用。

通常技分析

5A：发生最快的通常技，压制、确反、插动时的常用招式，5A→2A 和 5A→6A 的能形成简单的中下段二择。无法命中蹲姿中的部分角色。

6B：新追加的通常技 6B，动作为原来从 5A 派生的 6B，基本只用来衔接连段。

5B：被防时 +3 帧也基本改变不了其使用率低下的情况。

5C：对应 FC，动作途中有对头属性无敌的地对空首选招式，发生较慢，使用时需先置。

5D：挥空硬直大，主要在连段中使用。

2A：主力下段技，动作途中处于低身位状态。

2B：动作途中的被攻击判定极小，因此用来地对空也有不错的效果，连段补正较 2A 优秀，烙印状态中的择下段主力技。

2C：对应 FC，被防时削减防御雷管但有 36 帧的巨大确反，无 HG 时不可乱用。2A→2C 是确定连段，通常命中时要 RC 才能接上连段。

2D：攻击距离达半个屏幕的地面牵制技之一，对手近版边时可用 2D→RC→2D 的套路来快速提升烙印槽。

6A：发生较慢的主力中段技，通常用在 JB、2A、5A 的后面，被防时与对手平帧，之后可用发生快的 5A 来抢招。

4B：新追加的通常技 4B，动作为原来的 6B，动作较为隐蔽的下段技，烙印状态中择下段的另外一个选择。

6CC2C：6C 的动作途中有空中判定，偶尔可以用来对付用 2A 插动的对手，而 6CC2C 基本只在连段时使用。

6D：被防时削减防御雷管，召唤出来的飞行道具距离稍远于前作，落下速度变快，主要用来防止对手从空中突入，和 2D 配合有极强的牵制能力。

3C：由于被防时有 21 帧确反，所以必须对距离有一定的把握才能用来截击在中远距离使用飞行道具进行牵制的对手。

JA：空对空常用招式，性能中规中矩，命中时可带入烙印槽回收连段。

JB：JB 有个隐藏设定，就是在空中前冲 / 疾退后输入 J4B 能迅速以落下状态朝前斜下方位置攻击，发生快判定强，既是空对地时最值得信赖的招式也是空中立回的核心；由于有多段判定，所以碰上以对头属性无敌的地对空招式时也不见得吃亏。

JD：配合 41236 方向能改变攻击判定的出现位置，猜到对手要用有收招硬直的远程飞行道具时可以配合 3/6 方向来召唤地面攻击。常作为烙印回收连段的结束技。

J6A/B/C：ABC 键对应的飞行距离依次为近中远，向后方跳跃再使出招式的空对空方式在遇到空中横向判定不强的对手时非常好用，其它时候大多作为空中移动技或用在连段里面。

J2A/B/C：A 版往前方落下，B 版原地落下，C 版则往后方落下，被防时削减防御雷管但有 20 帧以上的确反，命中对手时才可以在 3 个版中相互取消，不过使出过一次的招式就不能重复使用，主要用在连段里。

应用攻略

让对手陷入烙印状态以进行各种迷惑性极强的多择，择到后连上伤害巨大的连段是每个 ARAKUNE 使的目标。烙印状态之外的时间里则以各种低风险的招式进行立回。

远距离时找机放出 J236D，然后重复地使用 JD 和 2D 来牵制地面的对手，这种立回方式对绝大多数的角色都适用，但遇上远程攻击出众的角色如 Λ-11- 和 HAZAMA、突进性能强悍的 TAOKAKA 时则容易出事故。因此对上这些角色时在立回上也要作出相应的改变，活用空中 6A/B/C 的移动和空中前冲后 J4B 来压制对手，落地后用 5A 点上个两发左右，然后再用 2A 和 6A 进行二择，摸到后 HG 充足的情况下用 J214214D 一口气令对手陷入烙印状态。

防守方面以空中开防护罩防御、疾退和 CA 技为主。对空时可使用对头属性无敌的 5C 或动作途中处于极低姿势的 2B，其中 5C 的发生较慢，需要先置，命中对手后可用 JA 来衔接上后续的连段。

会在对手脚下产生攻击判定的 J214214D 用来接在通常技后非常便利，而对手用远程攻击牵制我方时也可以用这招来突袭，一旦命中立即进入烙印状态，进攻权也随之转到我方手中。由于此招需要消耗 50% 的 HG，而非烙印状态中的 ARAKUNE 比较被动，几乎没有有效地提升 HG 的手段，所以当对手用远程攻击或者近身压制时要尽量使用直防来积攒能量槽。

实用连段推荐

J2A/B/C取消：俗称跳水取消，当玩家使用了JABC其中一种跳水攻击打到对手之后，在落地的前3帧内马上输入剩下2种跳水攻击其中一个的指令（如使用了J2A，就需要使用J2B或J2C作为取消指令），成功后即可将落地的硬直取消立即行动。

JB→5B→5D→前jc低空前冲JA→J4A→JA→5A→6B→前jc J6D

2A→5B→5D→前jc低空前冲JA×2→J4B→5A→6B→J6D

6A→5D→前hjc低空前冲JA→J4B→5B→5D→前hjc低空前冲J4A→JA→5A→6B→J6D

5C→hjc→JA→JC→A跳水取消→5D→6JA×2→jc JC→JD

空投→空中前前冲→jc B跳水取消→5D→前H6JA→JA→jc JC→JD

236236C(21 Hits以下)→5D→JA→jc A跳水取消→5D→大跳6JA→jc JC→JD

3A滑键输入3C→5A→A、C虫命中→5C（动作中输入5A→5D）→A、D虫命中→D虫将对手浮空→低空J214C→本体落地后起跳→J236C（按稳C→稍等片刻后6C→落地后5D）→C、D虫命中（在D虫命中对手前往后方移动）→6CC2C（2C动作途中输入5D）→C、D虫命中→D虫将对手浮空→7方向跳跃（1A→2C+D）→A、C、D虫命中→3C→236236C（烙印状态时）

3A滑键输入3C→214C（动作途中输入5D）→A、C虫命中→D虫命中→D虫将对手浮空→J236C（按稳C→稍等片刻后6C→落地后5D）→C、D虫命中（在D虫命中对手前往后方移动）→6CC2C（2C动作途中输入5D）→C、D虫命中→D虫将对手浮空→7方向跳跃（1A→2C+D）→A、C、D虫命中→3C→236236C

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

IRON=TAGER

上手难度：★★★☆
实力排名：★



角色点评

防守反击型角色。虽然实力再次得到提升，但仍然无法摆脱“最弱”的名号，既没有前冲也没有二段跳，低于其他角色的机动性使 TAGER 在对战中想要靠近对手需要花费不少的功夫。由于有单发高伤的指令投和难度不高的连段，所以输出方面不成问题，关键是对局中能碰到对手的机会不多，往往从开局到终盘都处于被对手压制的状态，如果不熟悉对方的压制套路基本无法通过直防来摆脱困境，遇到远程牵制能力强的如 Λ-11-、μ=12= 等角色时极其考验使用者的耐性和防守能力，同样不适合初学者使用的易学难精型角色。

通常技分析

5A：发生快，距离比想像中的远，牵制性能优秀，以连打确认命中后可以接上 2A、5B、2B 及后续连段，被防时有 2 帧优势。

2A：发生稍慢于 5A 攻击距离也较短，不过判定特殊偶尔可用来地对空，被防时有 2 帧优势。

6A：发生变快，被防后不可 jc；输入 6A 的指令后可以按稳 A 来蓄力，蓄力动作中上半身附带刚体效果，刚体效果会一直持续到攻击判定结束，动作途中持续吸引对手。刚体效果有耐力值的设定，伤害超过刚体的耐力值时刚体失效。

JA：空对空时常用的通常技，发生快判定强。

5B：下段技，近身时与中段技、指令投配合使用能给对手造成不小的压力。

2B：攻击距离较短的下段技，被防时有 5 帧的优势。因为收招快，所以除了可用来防对手的绿 Burst 外，还可以用近距离 2B 挥空→指令投的战术来迷惑对手。

6B：被防时不再削减防御雷管的中段技，对应 FC，起始动作和 5B 相似的特点具有迷惑性。

JB：虽然主要用来空对地，但判定比较平庸，偶尔会用在连段中。

5C：攻击等级得到了提升，因此通常命中对手时较以往容易接上连段，特定状况下用来打对手的疾退非常好用。

2C：对应 FC，连段补正优秀，发生虽慢但动作途中有对头属性无敌的性能，先置对空非常强力，不过挥空后有较大的收招硬直，地对空时不可过分依赖。

6C：发生慢且动作明显的中段技，一般只用在连段中，被防时削减防御雷管，命中对手时才可 jc。

3C：整体动作时间变短了的下段技，连段组成部分；利用被防时削减防御雷管的特性在对手只剩下 1 个雷管时能起到出其不意的破防效果。

JC：出招时带有向前方推进的性能，在大跳跃升空的同时与 JC 一起按，这样一来推进的距离会比跳跃到高处后再输入 JC 时的要远一些。起跳同时输入指令的空对空性能经常被忽视。

J2C：除了在连段中使用外，偶尔可利用出招时无视下落惯性的特性来反击以对头属性无敌招式地对空的对手，低空通常命中对手后能接上连段，高空时则要 CH 才能带入连段。

5D：对上方的攻击判定增加，吸引力加强，被防时有 2 帧优势。

2D：被防时只有 1 帧的劣势，之后可以用附带无敌时间的指令投来重创胡乱抢招的对手，不过攻击判定并没有看上去的强，发生也比较慢，被对手猜到后容易遭到截击。

4D：有着所有 D 系通常技中最快的发生速度，但磁力附加量略低于其他招式，攻击距离和 5B 相近，开场时可以凹对手 CH 但不可滥用。

JD：整体动作时间变短，吸引力减弱，横向判定尚可但对下方判定较弱，招式先端命中低空中的对手后可以接上连段。

应用攻略

因为 TAGER 近身时的压制密度并不高，对手通常都会选择插动而不是老老实实地防御，因此必须掌握打乱动的技巧。超杀指令投和 2C 都有不错的打乱动效果，前者的伤害巨大且发生时有短暂的无敌时间，压制时用在 2A、5A、5B 的后面效果显著；后者则多以 2A/5A→2C 的连携来重创乱动的对手，尤其是在有 50% HG 的时候，对手大多想在压制的空隙间跳往空中来躲避超杀指令投，这时候发生较慢的 2C 便能直接命中不开防护罩跳跃的对手。

给对手加上磁力后，利用磁力的吸引效果能实现中远距离进攻，其中可以蓄力且附带对中上段招式刚体效果的 6A 是进攻时的首选。实战中可用 6A→2C 的连携来试探对手，确认命中后接上 623C，被防时则用 3C 收尾，想择中段的话用 6A→6B 的套路。遇到喜欢跳到空中来拖延时间的对手时，加上磁力后用 623C 来改变对方的跳跃轨迹，瞬间将对手吸到自身附近后再展开攻势。另外，214D 的蓄气动作途中可以用超杀指令投来取消，利用这个特性可以衍生出迷惑性强的简易指令投输入方式——6321478D→96321478C。

实用连段推荐

5A→5B→3C→2B→2C→623C→低空J2C→22D
6A/2B→2C→623C→JC挥空→JB→5C→623C→JC挥空→最低空J2C→22D（需磁力）
6B(FC)→236B→3C→2B→2C→623C→JC挥空→最低空J2C→22D
6C→623C→JC挥空→JB→5C→623C→J2C→22D
6C(CH)→JC→5C→623C→JC挥空→JB→5C→623C→JC挥空→最低空J2C→22D
5C(CH)→6C→623C→JC挥空→JB→5C→623C→JC挥空→最低空J2C→22D
2C→623C→空623C→6C→J2C→2B→2C→623C→JC挥空→最低空J2C→22D（需磁力）
3C→2B→2C→623C→JB→5C→623C→J2C→22D
5D(CH)→623C→空623C→6C→J2C→2B→2C→623C→JC挥空→最低空J2C→22D
2D(CH)→5C→41236D→2C→623C→空623C→6B→2C→623C→JC挥空→最低空J2C→22D
JB→2B→2C→623C→空623C→6B→2C→623C→JC挥空→最低空J2C→22D（需磁力）
JC(CH)→6A→2C→623C→JC挥空→最低空J2C→22D
J2C(RC)→J2C→2B→2C→623C→6C→623C→JC挥空→最低空J2C→22D

BANG=SHISHIGAMI

上手难度：★★☆
实力排名：★★☆



角色点评

近身压制＋多择型角色。与LITCHI一样在本作中遭到大幅度削弱的角色之一，不过削弱过后BANG依然有着不容小觑的实力，除了缺乏升龙类的防身招式和版中连段火力偏低缺点外，其他方面都非常全面。飞行道具虽然有使用次数的限制，但同时丢出的三枚手里剑覆盖面极广且收招硬直极短，本体大可随着手里剑一同冲前压制，近身压制中偶尔穿插的指令投、隐蔽的中下段技和打对手逆向的招式都让对手防不胜防，另外个别D系格挡攻击被防时也能直接用必杀技取消收招硬直的强化点令他的压制套路变得更加丰富。空中可进行二次前冲／疾退也是他的立回优势之一。

通常技分析

5A：发生快，能命中蹲姿的对手，除了近身压制外还可以在中距离时先置作为牵制技。

5B：中距离主力牵制技，发生变慢，5A→5B的连携虽然能形成连段，但压制中会有空隙，此外防御5B时的硬直也缩短了。

5C：使用率及实用性最高的中段技，攻击力高和连段补正优秀的特点也使5C经常作为连段的组成部分。

2A：最多只能连打2次的下段攻击，压制常用招式之一，收招快，因此2A→指令投的套路也经常用到。

2B：利用新增的2B→5B连携路线能衍生出更多后续压制套路，能命中倒地状态中的对手和被防时也可以jc是它的长处。

2C：发生变慢，命中对手后必须用必杀技或超杀才能接上连段，否则对手可直接受身；5B→5C、5B→2C能实现简单又实用的中下段二择。

6A：被防时有1帧优势的下段技，发生变快，5A→6A→5A→6A的连携除了压制外还可以打乱动，而5A→6A和5A→6B能形成简单的二择。

6B：中段技，命中后强制对手进入蹲姿，通常命中时要RC才能接上连段，被防时RC也能以落地前JB和落地后2A进行二择。

6C：基本只用来衔接连段，偶尔可以用来地对空。

3C：对应FC，命中地面／空中的对手后对方都不能紧急受身，非CH时要RC才能连段，远距离中的突袭技，但被防后有14帧的确反，对方防御雷管不多时也可以用来破防。

JA（A）：发生快，主要用来空对空。

JB：横向判定优秀但不常用来空对空，空连组成部分之一。

JC：对下方判定强的空对地首选招式，命中对手后的不能受身时间有所增加，常作为结束技用在空连中将对手叩落至地面，之后可继续压起身。

J4B：配合地面可以jc的招式使用有非常强的压制、打逆向性能，无论被防还是命中都会将对手拉回到自己身边。

J4C：动作和地面的6C相似，空连组成部分。

应用攻略

地面前冲速度快、可进行二次空中前冲是BANG的角色特性。攻击距离较长的5B、空中前冲后的JB、JC是进攻时的常用招式。远距离时偶尔可用3C来展开奇袭，3C出招时处于低身位状态，先端有着连JIN的地面冰翔剑都能躲过的性能，遇到喜欢在垂直跳跃后用通常技来牵制的对手时可用3C从对方身下潜行过去然后再反击。

配合J236A/B/C/D的手里剑攻击，我方能更安全地靠近对手。用A版的毒镖时可采用2369A的方式输入，如此一来在丢出毒镖后本体可顺势进行空中前冲与毒镖形成一下一上的阵形来压制对手。用B版的爆炸镖时要算好距离瞄准对手脚部稍前的位置发射，镖会从地面反弹到对手头上爆炸，对手的行动也会因此而受到限制。C版的手里剑一般只在连段中使用。D版手里剑的攻击范围极广，一次放出三发手里剑后本体可从地面前冲靠近对手。

贴身战中，下段的2A、6A，中段的5C、6B是破防的主要手段。5C后可取消6A或6B，这两招被对手防住时双方基本处于五五开的状态，我方可用5A继续压制。另外，6B被防时可以立即RC来继续多择，除了RC后在落地前用JB择中段或者等BANG落地后用2A择下段以外，还可以在RC后进行低空的空中前冲利用JC来打时间差。



遇到防多择能力强的对手时可考虑用指令投来破防，5A、2A后都是使用指令投的好时机，注意指令投要在5A、2A后延迟输入，否则会变成紫投。

5A、2A后可利用2B来打乱动，2B被防时用跳跃取消后的J4B来打正逆，J4B被防时可继续压制。2B后还可以使出低空的J236D，近距离的J236D被防后有利，随后可用低空623B来打乱动，打成CH时回报相当大，打不中也不至于被确反，因为空中J623B的硬直较地面版本的要小，可用6239B的方法来低空输入。注意上述压制中对手可以在空隙中用无敌技插动，压制的时候也要留意对手是否有直防，见势不妙就停止压制。

实用连段推荐

2A→5B→2B→6C→jc 空中前冲J4C→J623B→6D→623B→5B→2B→JB→J4C→J4C→JC（近版边）
5A→5B→2B→6C→jc 空中前冲J4C→J623B→(5C→)6D→623B→5B→2B→JB→J4C→J4C→JC（近版边）
5B→2B→6C→JD→2B→6C→J4C→J623B→2B→6C→J4C→JC（近版边）
5C→2C(RC)→2B→6C→J4C→J623B→6D→623B→5B→2B→JB→J4C→J4C→JC（近版边）
3C(RC)→前冲2B→6C→J4C→J623B→5C→6D→623B→5B→2B→JB→J4C→J4C→JC（近版边）
5D(CH)→前冲2Bor5B→6C→J4C→J623B→5C→6D→623B→5B→2B→JB→J4C→J4C→JC（近版边）
2D(CH)→9方向 jc→落地后5B→6C→J4C→J623B→5C→6D→623B→5B→2B→JB→J4C→J4C→JC（近版边）
6D(CH)→前冲2B或5B→6C→J4C→J623B→5B→623B→5B→2B→JB→J4C→J4C→JC（近版边）
JD(CH)→前冲2D→J4C→J623B→(5C→)→6D→623B→5B→2B→JB→J4C→J4C→JC（近版边）
JC→2C→2D→5C→6D→2B→6C→J4C→J4C→J4C→JD→J236C→大喷火（风林火山状态下）



Λ-11-

上手难度：★★★
实力排名：★★★★

角色点评

远程牵制型角色。D系统的牵制用飞行道具和必杀技不仅发生变慢，收招硬直也较以往的大，前作中用来防身的插动技，其发生时附带的无敌属性在本作中被修改为只对投技无敌，因此在使用D系的招式进行立回时，如果猜错了对手的动向，Λ就很有可能因为招式挥空而遭到对手的确反，缺乏有效防身手段的她也难以从对手的压制中脱身，此时若没有HG来发动CA将对手推开或是用附带无敌属性的超杀插动的话，本小局基本就难逃厄运了。大部分攻击命中对手后的受创硬直增加令状况确认变得简单，连段难度下降火力上升等民工化的强化点又让她的综合实力略优于前作。

通常技分析

5A：发生快打点稍高，无法命中某些蹲姿中的角色，对手跳过来时可从地面前冲至对方身后然后用5A来对空，有一定的风险且回报不大，慎用。

5B：距离短，发生一般但连段补正优秀，常作为高伤连段的起始技，偶尔也用来衔接特定的连段。

5C：虽然补正优秀但发生慢决定了5C只能用在连携压制套路或连段中。

2A：主要用在压制中，2A后可以衍生出较为丰富的连携路线。

2B：性能与大众的2B相同，但却是近身压制中必不可少的下段技，2B→2C的连携用于确认下段是否择中对手。

2C：连段补正变小，对上方的判定得到加强，不过由于没有对头属性无敌，所以很少用来地对空；新增的2C→5C连携路线一般在确认到2C命中对手时使用。

JA：发生一般的空对空招式，鉴于Λ的空投非常强力，JA→空投的套路用来对付有拆空投意识的对手。

JB：横向判定稍强于JA，和JA一样即使在挥空后也能进行空中前冲/疾退或二段跳等行动，因此在空对空落空时可以迅速用空中疾退来拉开距离。

JC：横向判定较为优秀，不过招式挥空后直到落地为止都不能进行任何行动的设定增加了空对空时的风险，因此主要用来衔接妥协连段。

6A：对上方的判定缩小，不过动作途中附带对头属性无敌的特性令6A依旧是地对空的主力招式，确认CH命中后以前冲3C→214A接上后续伤害可观的连段。

6B：发生变快，中距离先置时的牵制性能还算过得去，主要用在通常技连携压制中，利用被防时也可以jc的特点衍生出6B→2147D的低空中段择。

6C：命中空中的对手时只有在近版边才会诱发弹墙，连段主要组成部分之一。

4B：发生变快，高伤连段组成部分，被防/命中时自身的后退距离增加，除非直防否则对手难以确反。择中段时可以利用前冲的惯性让第一段攻击故意挥空以促成第二段的高速中段。



3C：下段技，被防时有8帧确反，不可滥用。一般在对手露出大破绽后用3C→214A→后续来打无HG消耗的高伤确反连段。

J2C：连段组成部分，攻击范围极广不过发生慢，因此基本无法用来空对空或空对地。

5D：地面远程牵制主力技，发生变慢，收招硬直变长，不过命中对手时的受创硬直增加，5DD→236B的确认变得简单。

6D：攻击距离变远，射程基本达整个屏幕，远程牵制+封跳的主力手段。

2D：地对空判定遭到削弱，加上有6A的存在，所以2D在本作中基本只用来接连段或防止对手以大跳靠近。

4D：发生较慢的远程中段技，动作略为隐蔽，单发时要有被对手前冲打确反的觉悟。

JD：命中对手才可jc，连段组成部分，中远距离的空对空时也会用到。

J2D：连段组成部分；空中疾退J2DD→（J2DD命中时）J214D、被防时J214DC的套路在立回中有着极高的使用几率。

应用攻略

Λ擅长在远距离进攻，近身缠斗则十分苦手。因此如何保持在对手攻击范围以外的地方立回是Λ使的重点研究课题。

远距离时，5D可防止对手从地面靠近，5D被防后可延迟输入第二个D来对付以为我方只使出一个D的对手，第二个D命中时只要距离不是太远都可以接上236B。5D被防后也可用中段的4D或下段的236B来给对手施压。另外，远距离的5DD和4DD命中空中的对手后和5D CH时可接上236C衍生出大伤害连续技，所以在使用上述的三招时要注意确认飞行道具的命中状况。其中5D CH较难确认，通常在远距离确反时使用。

遇到喜欢用跳跃来躲开5D的牵制、从空中拉近距离的对手时可用2D和6D来迎击。命中后诱发弹墙且不可通常空防的236C也可以用来对空，对手除非呆在地上直防，否则在空中防住这招后也难以确反。

中远距离的各种D系牵制技被防后可以用214D来取消，为了避免对手以前跳跃来躲开，214D的飞行道具放出去后应配合6D、2D来强迫对手防御削减防御雷管的214D；猜到对手不过来、要在远处用大跳躲避飞行道具的话则改用214DC辅以各种远程牵制技和236C来突袭。

假如不幸被对手近身压制，CA技和632146D都可以用来解围，利用后者发动时的短暂无敌时间来在对手压制的空隙中插动，插到CH时可接上后续连段。如果没有HG来行使以上的两种行动，则需看准对方压制的空隙后进行空中疾退，紧接着用J2D压制；另一种脱离方法是直防对手的通常技连携压制后用5A插动，无论命中对手还是被防，接下来都用236A穿过对手逃至远处。

实用连段推荐

6投→4B第二段攻击命中→2147D→5C→6C→236D→214DC→236C→前冲与对手换位置→4B第二段攻击命中→2DD→2147D→6DD→2DD→JDD→J2DD→jc JDD→J2DD→632146D（版边）
空投→RC→236C→前冲5C→214B→前冲6A→2149D→5C→6C→236D→214DC→236C→前冲与对手换位置→4B第二段攻击命中→2DD→JDD→J2DD→jc JDD→J2DD→632146D
6A（CH）→236D→236C→前冲5C→6C→236C→前冲与对手换位置→5C→4B第二段攻击命中→2DD→2147D→6DD→2DD→JDD→J2DD→jc JDD→J2DD→632146D
3C→214A→5C→6C→236C→前冲5C→6C→236D→214DC→236C→前冲与对手换位置→4B第二段攻击命中→2DD→2147D→6DD→2DD→JDD→J2DD→jc JDD→J2DD→632146D
3C→214A→5C→4B第二段攻击命中→2DD→2147D→5C→6C→236D→214DC→236C→前冲与对手换位置→5C→4B第二段攻击命中→2DD→2147D→6DD→2DD→JDD→J2DD→jc JDD→J2DD→632146D（版边）
J2DD→J214D→RC→5DD→236C→前冲5C→6C→236C→前冲与对手换位置→4B第二段攻击命中→2DD→2147D→6DD→2DD→JDD→J2DD→jc JDD→J2DD→J214D
4B第二段攻击命中→2DD→延迟214A→2147D→前冲6A→6C→236C→前冲2C→5C→4B第二段攻击命中→2DD→JDD→J2DD→jc JDD→J2DD→J214D
236C→前冲5C→214B→前冲6A→2149D→5C→6C→236D→214DC→延迟5C→4B第二段攻击命中→2DD→2147D→6DD→2DD→JDD→J2DD→jc JDD→J2DD→632146D
632146D FC→2DD→延迟214A→前冲与对手换位置→6A→2147D→6A→6C→236C→前冲与对手换位置→5C→4B第二段攻击命中→2DD→2147D→6DD→2DD→JDD→J2DD→jc JDD→J2DD→632146D（自己背靠版边时）

HAKU-MEN

上手难度：★★★☆
实力排名：★★★



角色点评

中距离牵制+防守反击型角色。防御雷管总数由6变为5，使用必杀技后的短暂时间内勾玉槽的自动增加量降低，使用消耗2颗勾玉以上的必杀技时将进入短时间内勾玉槽停止自动增加的状态；此外绝大部分的通常技和D系当身技都进行了弱化调整，当身的持续时间变短但失败时的收招硬直变长，成功当身后的连段补正变大，火力也因此降低了不少，强力中段起始技在版中择到对手后也极难衔接上后续的连段。不能前冲的角色特性使得HAKU-MEN的机动力略为逊色，较长的攻击距离弥补了这方面的不足，而单发威力巨大的招式和不弱的判定使他不至于被削弱的太过火。

通常技分析

5A：发生速度快，可以进行jc。常用来封对手的起跳，对空也有一定程度的效果但不能太过依赖，一般用来衔接从地面带入到空中的连段。

5B：发生较快，先端攻击判定长且无受创判定，先置时可以在中距离牵制对手，被防时也可以jc。

5C：发生速度一般，空中命中时强制将对方叩落至地面，刀身附带“封魔阵”判定；攻击范围刚好可以封住从头上穿过的敌人，注意挥空硬直较大。

2A：发生较快，距离比想像中的远，用来插动和确认命中状况都非常便利，压制中的常用技。

2B：下段技，发生较快，距离较远，是连段起始的主力技之一，版中2B→214A是固定对手的常用套路。

2C：发生一般，被防时也可进行jc，刀身附带“封魔阵”判定。对上方判定强，但横向判定较弱，注意2C的受创判定在攻击判定之前，因此必须先置才能用来地对空；挥空硬直大，通常只用来制造封魔阵、衔接连段或版边封对手跳跃。

6A：发生稍快，通常命中后造成一定的硬直，CH命中时可以带入伤害较高的搬运连段。由于没有对头属性无敌且判定不强，所以基本不用来地对空，实战中应活用其被防加帧的特点来进行地面的压制和反制插动。

6B：第一段攻击为中段技，第二段攻击削减防御雷管且对脚属性无敌。相比起以中段择对手，削减雷管的性能更出众，附带的无敌属性也可以用来对付2A的压制。

6C：发生速度稍慢，可蓄力但想蓄满需花费较长的时间，命中空中的对手后有滑地效果，只有超杀才能取消。刀身附带“封魔阵”判定，被防时削减雷管。攻击距离远，判定稍强于5C，版边时高伤连段的重要组成部分。

4C：发生快，距离极远，刀身附带“封魔阵”判定。牵制性能在所有通常技中数一数二，对上下方的判定较弱，中距离牵制时要有防备对手空中前冲的意识。

3C：下段技，发生虽快但无法取消，刀身附带“封魔阵”判定。截击对手低身位的招式主要靠3C打出CH后进行搬运连段，挥空硬直较大，使用前要算好距离。

JA：发生速度极快，一般用作空对空。

JB：被防时也可jc，攻击判定较为理想，用来打逆向有不错的效果，除了空对地外，当对手从下方穿过时也是重要的防御手段。

JC：发生快，命中空中的对手时附带吹飞效果，刀身附带“封魔阵”判定。攻击距离非常远，是空对空牵制的核心招式，但要注意对手从上方或下方的无判定区域突袭。

J2A：发生速度快，空中制造“封魔阵”的主力招式，同时也是空连的重要组成。

J2C：发生一般，对前斜下方判定强，刀身附带“封魔阵”判定。低空前冲突入的首选招式，起跳同时输入J2C也具备空对空的效果。

角色点评

HAKU-MEN的6D和2D用来在对手的压制途中插动非常好用，反击动作中完全无敌的特性使得他对连携压制套路中的飞行道具完全免疫，如Jin在连段中以3C收尾后的236C。236236D的超杀当身判定持续时间很长且通吃上中下段，伤害为可观的3800，如果对手的体力在3800以下，此招当身成功时便能直接将其斩杀而不用顾虑到Burst的剩余与否。注意当身技被投技克制，使用频率过多、时机点固定都容易被对手抓习惯。反之，当猜到对手准备用投技来确反我方的当身技时，可以用起跳同时输入的J2C或是低空J214B来打出CH并带入后续连段。中距离以623A接近对手后，直接投技和2A→投技骗对手提前拆投导致拆投失败的套路非常实用。此外，2A被防御后使出6A也能有效地防止对手以通常技插动，6A通常命中后可以接上2B→214A→3C，CH命中时接上J2C并带入后续连段。

在版中进攻时，中段技6B与41236C，下段技2B与3C混淆着用会令对手防不胜防。如果对手想用疾退来拉开距离的话，就用214A来狙击疾退中的对手，命中后会诱发弹墙。不过即使在版中成功择到对手，也很难打出高伤连段，而在版边择到后的回报将会提升一个等级，因此版中的连段构成应该优先将搬运距离放在第一位。将对手困在版边后，以623A→投技、66→66动作途中最速J214C的中段、236B的下段技进行多择。猜到对手要用跳跃来逃跑时，不能通常空防的2C、66→66动作途中最速J214B和空投都是有效的截击手段。

版边打完连段时，以5C作为收尾招式可强制令对手倒地，然后在补正将要消失的瞬间出2B。这个时候对手如果前滚受身，就会造成空中受创，可以立刻接上5A。对手选择除此以外的起身方式的话，就用前面提到的多择进行破防。



实用连段推荐

2B→214A→3C
4C→623A派生A→jc→落下途中J2C→2C→J2A→空中前冲J2A→JC
3C（CH）→2B→214A→前冲→5A→6A→5A→J2A→空中前冲J2A→JC
236B（1 Hit）→623A→6A→5A→5B→J2A→空中前冲J2A→JC
6D→前行后起跳→落下途中J2C→2C→J2A→空中前冲J2A→JC
5D→2C/5C→214A→前冲→2C→J2A→JC
6投→2C→向前大跳J2A→快落地时J2C→2C→向前跳J2A→空中前冲J2A→快落地时JC→5C→3C（版边）
6投→5C→236B（1 Hit）→623A→6C→2C→向前大跳J2A→快落地时J2C→2C→向前跳J2A→空中前冲J2A→快落地时JC→5C→3C（版边）
5C→236B（1 Hit）→623A→6C→2C→JB→J214B→9方向jc→快落地时JC→5C→2C→向前大跳J2A→快落地时J2C→2C→向前跳J2A→空中前冲J2A→快落地时JC→5C→3C（版边）
5C→236B（1 Hit）→623A→6C→2C→向前起跳同时J214B→9方向jc→快落地时J2C（最低打点）→5C→（2C→向前大跳J2A→快落地时J2C）×2→2C→向前大跳J2A→空中前冲J2A→快落地时JC→5C→3C（版边）
6D→214214B→前冲→（236B（1 Hit）→41236C→623A）×4→236B（1 Hit）→41236C→632146C
214214B→（66→66动作途中最速J214C）×8→632146C（版边）

HAZAMA

上手难度：★★★☆
实力排名：★★★★★



角色点评

远程牵制＋一发逆转型角色。首次在前作中登场便有着不俗的实力，本作中不仅削弱了D系远程攻击，还缩小了通常技的攻击范围，而核心招式——蛇翼崩天刃的连段补正变大且追加了同技补正，不过上述的弱化点都无法动摇他的三强地位，基本连段的HG回收量可观，攒够50% HG后将崩天刃带入到连段中能再次回收50%左右的HG，特定通常技起始时更能打出令人窒息的7000伤害暴血连段。弱点是抗压能力一般，必须熟悉对手的压制套路配合直防后才能以发生极快的崩天刃来威慑对手。此外高伤连段有一定的难度和角色限定，需要通过大量练习才能保证在实战中稳定发挥。

通常技分析

5A：5帧发生的5A是所有角色中最快的，虽然没有对头属性无敌但地对空性能出众。

5B：命中对手后的受创硬直较长，确认后以236236B带入高伤连段，被防时也有2帧的优势，近身压制时的灵魂招式，2A→微延迟5B也能用来打乱动。

5C：作为连段的起始技补正最为优秀，确反露出大破绽的对手后可以打出7500以上的高伤连段，第二段攻击的对上方判定较强，地对空成功后回报巨大。

2A：6帧发生且被防时有1帧优势的高性能通常技，除了前面提到的2A→微延迟5B外，2A→微延迟2A也能打乱动，与2A→投技/236C混用有着极高的破防能力。

2B：攻击等级上升，2B→3C命中站立的对手时也能形成连段，2B→大延迟3C用来打乱动回报可观。

2C：发生慢但动作途中有对头属性无敌的地对空招式，收招硬直较大，在对手有防范2C对空的意识时尽量少用。

6A：发生不快但动作较为隐蔽的中段技，被防时有5帧劣势但削减防御雷管；命中对手时可以用超杀接上高伤连段，因为受创硬直较大，目押命中对手后再输入超杀的指令也来得及。

6B：发生较慢的下段技，其它性能几乎和6A相同，不过被防时有3帧的优势，之后可继续以前冲2A压制。

6C：虽然作为连段的起始技补正优秀，但一般只作为连段组成部分来使用。

3C：攻击距离较远的下段技，招式的先端部分没有被攻击的判定，因此在中距离时可偶尔用来凹招，凹到CH时可以接上214DC及高伤后续连段。

JA：空对空性能一般，主要用在各种D系攻击命中对手后的追击中。

JB：横向判定强，配合D系攻击能实现远程突入并以招式的先端部分压制对手，由于背后也有攻击判定，因此跳过对手后用JB来打背的战术也会偶尔用在实战中。

JC：命中对手时的HG回收量优秀，空连的重要组成部分。

J2C：惟一对下方判定强的空对地招式，发生较慢容易被对手打点高的5A地对空，作为连段起始技补正优秀，使用时要有命中对手落地后直接接上236236B的准备。

D系派生A：将丢出去的锁链收回，硬直是派生技中最短的，经常在远程牵制中使用。

D系派生B：移动距离远、速度快，但移动中的空隙较大，立回中用来打乱对手的防空节奏。

D系派生C：除非对手反应较慢，否则很难实现打逆向，立回作用与派生B相似。

D系派生D：连段组成部分，远程牵制时确认到D系攻击命中对手后再派生D上前打连段。

应用攻略

中远距离时用各种D系攻击来进行牵制，5D和J6D来骚扰地面的对手，4D和6D则用来封住对方的空中行动。D攻击后派生A能让锁链迅速地回到本体，利用这点可以用各种佯攻如5D→攻击快要碰到对手时派生A→6D→攻击快要碰到对手时派生A→5D循环的套路来牵制对手。此外，对方躲过D系攻击靠近我方时，派生A能减少D系攻击的收招硬直，便于HAZAMA用派生B或D来逃跑。远距离时的D系攻击，无论是命中还是被防，对手都会产生很长一段时间的硬直，我方可利用派生D→JB上前压制。注意派生D后最速JB在远距离时有可能被某些对手的5A点掉，此时可在派生D后用JA或空投落空的方式来急停在对手前方，对手没有反应过来用5A对空或者站立防御的话就会被我方接下来的3C命中。

开局时由于距离不足，D攻击就算命中对手也无法造成太大的硬直，因此开场后可用3C或236D来牵制对手，如果看见对方跳过来就用5A或2C来对空。要在开局后抢攻的话用空中前冲J2C或214DA，后者风险较大，需慎用。

近战时以被防后有利的5B和214DA为中心来组织攻势，2A→5B的连携方便后面的确认，被防的话可以继续上前用2A→5B/各种投技/等方式来压制、破防。

214DA被防后出2A的话，对手是无法以跳跃来躲开的，考虑到这种情况，在214DA被防后可稍微前冲然后连点2A来防止对手用疾退逃跑，除Λ-11-和μ=12=外，大部分角色使用疾退后都很容易被2A以空中命中的状态摸到，摸到后接上5B、5C然后带入空中连段。另外，214DA后仍与对手处于近身状态，此时可配合236C进行打投二择。需要注意的是，214DA的发生比想像中的慢，在通常技压制后使出容易被对手插动，因此214DA的发动时机不能太单调。

实用连段推荐

4/6投→632146C
4投→RC→前冲5B→5C→4DA→6DA→7方向跳跃后8DA→623D→J6DD→6C→前冲2C→JC×5→5C→JC×5→J214B
6投→前冲6C→3C→236D→前冲5C→6C→前冲5C→2C→JB→JC×2→jc JC×5→J214B（版边）
5B→3C→236D或214DA
5A(空中Hit)→5C→4DD→JB→JC×2→jc JC×5→J214B
5A(空中Hit)→5C→623D→5C(1 Hit)→6C→前冲5C→2C→6DA→4DD→JB→JC×2→jc JC×5→J214B（背靠版边）
3C→236D→前冲与对手换位置5C→6C→前冲5C→2C→6DA→623D→前冲5C(1 Hit)→6C→前冲5C→2C→JC×5→J214B（版边与对手中距离）
3C→236D→前冲5C→2C→6DA→4DD→JB→JC×2→jc JC×5→J214B（版边与对手近距离）
3C→延迟236D→前冲6C→前冲5C→6C→前冲5C→2C→6DA→4DD→JB→JC×2→jc JC×5→J214B（版边紧贴对手）
236236B→（调整位置）214DC→6C→前冲5C→2C→6DA→4DA→J8DA→623D→J6DD→前冲6C→前冲2C→JC×5→5C→（JC×5→J214B）或（623D→前冲3C→632146C）
236236B→（调整位置）214DC→前冲与对手换位置6C→前冲5C→6C→前冲5C→2C→6DA→4DA→623D→5C→6C→前冲3C→236D→5C→JC×5→J214B（版边）
236236B→（调整位置）214DC→6C→前冲5C→2C→6DA→4DA→623D→5C(1 Hit)→6C→前冲5C→2C→JC×5→J214B（背对版边）

TSUBAKI=YAYOI

上手难度：★★★
实力排名：★★★



角色点评

攻守平衡的角色。前作中较难蓄积的D槽在本作中变得信手拈来，连段法则的调整使TSUBAKI的输出能力和实力都一口气提升了不少。丰富的压制套路既是她的优点又是缺点，优点是变化较多迷惑性强且途中可以穿插蓄满后无法防御的招式形成强力的补正切，缺点是压制中都存在被对手以无敌技插动的空隙。进攻时，空对地、地对空都有值得信赖的招式，近身压制时也有隐蔽性较高的中下段给对手施压；防守方面，升龙的性能虽然不太理想，但在有D槽可以用后续的招式取消升龙的收招硬直时不妨用来挫败一下近身压制的对手。



通常技分析

5A：发生和2A一样快，不过被防时有2帧的劣势，惟一的特点是可以命中全部蹲姿中的角色。

5B（B）：5B是中距离的主力牵制技，被防后有1帧的优势，和2A/5A配合是非常强力的压制连携，遇到部分动作中处于低身位的招式时会挥空；5BB距离对手太远时第二段攻击容易挥空，挥空硬直较大，使用前必须确认好命中状况和距离。

5C（C）：纵向判定强于横向，发生慢但补正优秀，除了确反外基本只作为连段组成部分。

2A：虽然距离短，但凭借着被防后有2帧优势的特点成为了近身压制时的主力技，另外作为连段起始技也有着优秀的补正。

2B（B）：补正较大的下段技，招式间的空隙较大，被对手直防后要及时收招否则易遭无敌技插动。

2C（C）：第一段攻击是对头属性无敌的地对空主力招式，被防时也可jc的设定降低了2C对空时的风险，第二段攻击只用在连段中。

JA：攻击距离较短打连打时的密度大，在追击从空中逃跑的敌人时可以将空投和JA→空投混合使用。

JB：对下方的判定一般，先置空对空倒是有不错的效果，此外也用在一些妥协连段里。

JC（C）：JC的对下方判定很强且因为持续时间长，是空对地的首选，JC→延迟输入C和JC→落地2B是简单的中下段二则，将投技穿插在其中也有不错的破防效果。

6A：发生一般动作较为隐蔽的中段技，地面破防的常用手段之一，补正略大，命中时强制对手进入蹲姿。

6B（B）：两段攻击均为下段，第一段攻击的发生略快于6A且动作相似，迷惑性较强，和6A交替使用是压制的基本套路，被防时也有1帧优势，而第二段除了用来连段外基本没有任何立回作用。

6C（C）：6C连段补正优秀，是高伤连段的组成部分，5B或5C确反出CH都可以接上6C，而5B→6C的套路也可用来打乱动，被防时先jc，然后再视情况继续压制或远离对手；第二段攻击虽然削减防御雷管但一般只用在连段之中。

3C（C）：3C是下段技，被防/命中时都既不能jc，也不能用其他招式来取消硬直，中距离凹招时必须有50% HG来做好RC的准备，否则凹到了也没有回报且被防时会有15帧以上的确反。尽管如此，由于发生慢，在招式挥空后的硬直时间里极容易被对手还以大伤害连段，不推荐单发使用。

5D：初始的蓄力速度变快，但蓄满1格以后的速度变得极慢，收招硬直较大，建议在远距离时使用。

2D：初始的蓄力速度极慢，蓄力的时间越长D槽增加的速度越快，收招硬直是D系蓄力技中最小的，这个特点经常被活用在压制中。

JD：大跳后JD蓄力比较安逸，但落地后会有较大的硬直。

应用攻略

TSUBAKI的地对空可以交给对斜上方判定极强的2C来处理，虽然挥空后的硬直较大，但即使被对手以二段跳骗过也不存在太大的风险。空对空的时候，尽量使用横向判定较强的JB，而地面时的623A和623D则是比较强力的防身招式，偶尔使用可以逆转攻防。如果D槽充足的话，那么在升龙之后可以在空中以J236D→J214D的方式进行派生，J214D制造出来的光束会迫使对方进行防御，被防时我方大有利。另外，由于TSUBAKI的大部分压制连携和连段都不需要消耗HG，所以被对手压制时不妨把能量用在CA技的发动上，这也是常用的抗压战术之一，用CA技将对手吹飞后，是积蓄D槽的大好时机。

以5B起始的通常技压制套路中，最后以5C→2D来收尾，这样既可以蓄气又可以最速取消收招硬直，与对手之间也呈平帧的状态。此时除了能用5B或者2A来继续起攻之外，还可以通过6C→在6C的攻击动作出现前迅速滑键至B的输入方式来实现移动投。因为移动投会向前推进较远的一段距离，所以即使不是紧贴着对手投技也会生效。被防时小有利的6B偶尔穿插在压制套路中也是有效的进攻手段之一。

地面的214D在移动中有对头体属性无敌的特性，对其他角色的某些中距离牵制技有良好的相性。214D命中后会令对手浮空，之后可以直接带入搬运或版边时的高伤连段，这招被对手防住后虽然会有若干不利，但只要不乱动便不会有确反。空中的J214C，发动时所处的位置越高，俯冲时的横向移动距离越远，活用这一特性，被对手困在版边时可以通过大跳跃→跳跃途中开防护罩→二段跳→J214C的方式速逃跑。



实用连段推荐

注："升龙取消"是本作中的主力连段组成部分，构成为：623C→最速J214A

（2A/5A→5BB）/（6A）→5CC→升龙取消→微前冲2CC→236B→214B→22C
2C(CH)→前冲5B→2CC→低空前冲JCC→着地5B→2CC→236B→214B→22C
22A/B/C(CH)→5B→2CC→低空前冲JCC→着地5B→2CC→236B→214B→22C
5BB→5CC→升龙取消→2CC→236D→5C→2CC→(236B→214B→22C) 或 (22C→5C→2C→236B→214B→22B)
3CC(RC)→236D→5C→2CC→低空前冲JCC→5B→2CC→236B→214B→22C
投→6C→22D→5D→2B→2CC→（236B→214B→22C）或（22C→5C→2C→236B→214B→22B）（版边）
236D(地上命中)→5CC→升龙取消→214D→5D→2CC→低空前冲JCC→着地5B→2CC→236B→214B→22C
236D(空中命中)→前冲5C→2CC→低空前冲JCC→着地5B→（2CC→HJC→jc JCC→J236A→J214C）或（2CC→236B→214B→22C）
22D→微前冲236D→5C→2CC→低空前冲JCC→5B→2CC→236B→214B→22C（版中）
214D→(5C)→2CC→低空前冲JCC→5B→2CC→236B→214B→22C
22D→5D→6C→623C→J214D→5C挥空派生C→2CC→低空前冲JCC→着地5B→（2CC(hjc)→JC→jc JCC→J236A→J214C）或（2CC→236B→214B→22C）（版边）

μ =12=

上手难度：★★☆
实力排名：★★☆

角色点评

远程设置型角色，没有设置飞行道具的情况下基本不会主动靠近对手。满屏幕的炮台看似强力，实际上在对战中很少有机会能安全地设置炮台，此外D系炮台的设置速度和炮击追向性能虽然在本作中得到了提升，但在设置后到炮击发生的时间却延长了，换而言之就是设置后的空隙变大，对手会有更多的时间上前抢攻，因此必须在其他招式的掩护下才能较为安逸地设置炮台。民工连段既简单又暴血，地对空性能强悍且回报巨大，中段技也得到了强化，但个别通常技连携路线被删除致使原本压制套路就偏少的她更加倾向于一击脱离的战术，整体上稍强于前作。

通常技分析

5A：性能与Λ的一致，不过要注意5A→2B的连携路线不成立。

2A：主要用在压制中，2A后可以衍生出较为丰富的连携路线。

6A：发生较快的地对空主力招式之一，动作途中对头属性无敌，确认CH命中后以5C→2C→6C带入后续高伤连段。

5B：发生一般，中距离先置时的牵制性能中规中矩，主要用在通常技连携压制中，被防时也可以jc，5B→6B和5B→2B是简单又实用的中下段二择，版边择到时回报巨大。

2B：攻击距离较远，中距离时的牵制性能意外地好用，2B→3C连续两个下段的连携在压制中可偶尔一用。

6B：发生慢但是隐蔽性较强的强力中段技，被防时只有1帧的劣势且可以用必杀技取消硬直，由于连段判定都是中段，因此HG充足时可以用6B 1Hit→RC→2B/3C来择下段。

5C：牵制距离极远，确认CH命中对手后可接上6C并以后续的5D→6D→236D直接起攻，缺点是挥空硬直较大。

2C：挥空硬直极大的地对空主力招式，动作途中的对头属性无敌要稍慢于6A发生，不过攻击范围极广连身后都有判定，被防时也可以用jc取消收招硬直。

6C：连段的重要组成部分，如果不用其他招式来取消的话，被防时也有极大的确反，虽然对应FC且成功打出CH时的回报巨大，一旦算错了攻击距离招式挥空后就只能任由对手宰割，除非对手露出极大的破绽且距离适中，否则绝对不能单发的通常技。

3C：下段技，被防时除了可以jc外还可用各种必杀、超杀来取消硬直，CH命中时可以无消耗接上高伤连段并带入起攻，2A/2B/5B→延迟3C的套路经常用来打乱动。

JA：性能及实战应用与Λ的一致。

JB：发生一般攻击距离也不远的空中技，空对空性能稍强于JA，主要用来确认命中状况或衔接连段。

JC：空中立回的核心招式，对下方的判定较为薄弱，一般用在中距离时的空对空和后跳逃跑时来截击追击的对手,CH后除非距离太远，否则地面/空中命中时都能接上连段。

J2C：除了用来衔接连段以外，在空中疾退逃跑时偶尔用J2C能给穷追不舍的对手一个“惊喜”，CH时与对手距离较近的情况下可以接上连段，另外在对手面前前冲然后低空J2C的骗拆投套路也非常实用。



应用攻略

在安全的位置设置D系炮台来抑制对手的行动是立回的基本。地面时建议多以5D→6D的方式来设置炮台，空中时则用5D→6D或5D→2D来封锁自身前斜下方的区域。当设置了2个以上的炮台且它们之间间隔的距离较远时，就可以寻找空隙发动236D。由于236D有发生保证，因此对手一般都不会贸然抢攻而是选择防守的折中对策，我方见势后应该迅速上前压制，对手老实地呆在地面防御时，用5B→中段的6B或下段的2B进行二择，用2B时可以稍微延迟来让对手误以为我方要用6B；对手为了避免在地面被多择而选择跳到空中来逃开时，μ可以往对手跳跃后的落点移动，紧接着用强力的对空技6A、2C来对空，猜到对手要在空中开防护罩防御时改用空投。

遇到不停靠近抢攻以防止我方在远距离设置炮台的对手时，先置距离较远的5C、2B及JC是迎击对手的首选招式。成功截击对手后接上63214C来将对手吹飞至远处以制造设置炮台的机会，除此之外还可以直接冲上进行压制、二择；近版边时63214C命中对手后会诱发弹墙，追击时应选择便于继续压制对手的套路来结束连段。

被防后可以jc的2C是通常技连携压制中的主力，jc后进行空中疾退，随后设置D炮台或者用236A来阻止对手的靠近。63214C在压制对手的途中用来打乱动也有不错的效果，此外，蓄力至最大状态被防后我方处于优势，接着可以选择用通常技来截击抢攻的对手、大胆地设置飞行道具、冲上前压制等各种方式来立回，立回方式单调是使用μ时的大忌。

地面战拉开距离后用236A来牵制住意图从地面靠近的对手，看见对手防御此招后可安全地设置炮台。当对手用空中前冲来躲避236A时，我方以各种对空技来应对；遇到用大跳来躲236A的对手时，我方可在对手大跳的途中从地面前冲到对手的身后，之后继续保持在处于优势的远距离战中进行立回。要用J236A的话应尽量保持在低空时使出，否则对手可以利用前冲从飞行道具的下方躲过攻击判定然后对仍处于出招硬直状态中的μ确反。确认236A或J236A命中对手后可以用5B/5C→63214C追击。J2C被防后偶尔用J236A作为后续也能打乱对手的立回节奏。

设置好炮台后打算用236D或214D来展开进攻时，由于这两招的发生速度都比较慢，因此需注意与对手的距离不能太近。虽然236D有发生保证，但距离太近时极有可能没来得及发生就被对手打断。对手被夹在炮台之间时用236D，距离较近时则用发生比236D稍快的214D，214D引爆周围的炮台时能有效地牵制身处炮台附近的对手，被防时不仅能削减防御雷管还能让对手长时间处于防御的硬直状态之中。

实用连段推荐

注：以6C收尾的连段都可以在6C后设置D系炮台。

4/6投→前冲6A→5C→6C→214D取消硬直→前冲6A→6B→5C→6C

2B→3C→RC→6A→6B→6A→6C→214D取消硬直→6A→2C→JC→J2C

5B→3C→RC→6A→5C→6C→214D取消硬直→6A→6B→6A→J2C→前冲2B→5C→6C

3C（CH）→2B→6A→6C→214D取消硬直→6A→6B→6A→J2C→前冲2B→5C→6C

JC（CH）（命中空中的对手）→落地5C→6C→214D取消硬直→6A→6B→6A→J2C→前冲2B→5C→2C→JC→J2C

6C（FC）→5D→214D→6B→5C→2C→JC→J2C→前冲2B→5C→2C→JC→J2C→前冲3C→63214C→6A→632146C

2B→5C→63214C→微前冲5B→6A→J2C→JD→2B→5C→2C→炮击→J2C→JD→微前冲2B→6A→JC→炮击→J2C→3C→632146C（版边）

MAKOTO=NANAYA

上手难度：★★☆
实力排名：★★★★★



角色点评

攻守兼备的顶级角色，花点时间掌握好蓄力的时机后就算是新手也能打出赏心悦目的大伤害连段。除了地面通常技的攻击距离较短和缺乏可靠的空对地招式外，其他方面可谓应有尽有、无懈可击。因为对手必定会在地面战中先置攻击距离较远的招式来防止MAKOTO的突入，所以对战时的主导权通常都在对手的一方，前冲→开防护罩急停的立回方式是接近对手的重要手段。任意攻击摸到对手后都能以无消耗的连段搬运对手达半个场景之远，消耗50% HG更是能在场景中的任何位置将对手运至版边，之后配合有多段攻击判定的飞行道具进行几乎无责任的起身压制及后续的多择。

通常技分析

5A：发生极快，打点高，因此大众2A→5A→投技的套路也能应用。

5B：中距离用来牵制、凹招的核心招式，确认CH可以迅速前冲接上5A及后续连段，近身压制时也有极高的使用率。

5C（C）：5C作为连段的起始技补正优秀，确反时的首选；第二段攻击可以延迟派生，5C→延迟派生C的打乱动套路非常实用。

2A：虽然有着距离变短发生变慢的弱化点，但仍然无法动摇其作为地面战灵魂招式的地位，压制、突入性能都非常出众。

2B：下段择主力招式，能命中倒地状态中的对手，将对手放倒后猜到对方不紧急受身的话可以用2B将对手打起来继续连段，推荐套路：2B→6A→5B→后续空连。

2C：发生慢的下段技，连段的重要组成部分之一，近身压制用来对付想在压制中插动却又有所犹豫的对手时极容易打出FC。

JA：发生快连打密度高的空对空常用技，就算被对手防御住也能通过连打将对手压回至地面。

JB：主要用来衔接特定的搬运连段，由于对上方的判定很强，因此在对手下方时可用来空对空，命中后还可以带入伤害不低的连段。

JC（C）：JC的对下方判定要弱于派生C，跳跃时先置输入故意令第一段攻击挥空后再用派生的第二段攻击来空对地是常用的空中突入战术；两段攻击也经常用在空连中。

J2C：能突然改变落下速度是此招的魅力所在，对手用对头属性无敌的6A或其它招式来地对空时很容易就会被J2C打出CH，本身的对方下判定强悍且持续时间极长，在对手有防范意识后要减少使用次数，否则容易被对手以左右移动躲过后再打J2C落地硬直的确反。

6A：打点较高的对头属性无敌地对空招式，动作看起来较慢但实际上的发生和大众6A无异，6A→5B的套路用以确认对空是否成功。

6B：强力中段技，发生稍快被防时也可以用其他招式取消硬直，命中时对手的受创硬直较大很容易确认，通常技→6B和通常技→2B是集简单、实用、低风险、回报大于一体的强力中下段二择。

6C：通常只用来衔接连段。

3C：动作途中并非处于低身位状态而是有20帧左右的对头体属性无敌性能，中距离用来突袭有意想不到的效果，被防时有2帧的优势意味着可以继续以2A来组织攻势。

应用攻略

在版边的连续技以6A→5D或214BD收尾后迅速前冲并输入236A来进行起身压制，这是非常强力的招式。如果对方此时采用紧急受身的策略，那么236A的持续判定会给MAKOTO带来20至30帧的有利时间，紧接着就可以用6B或者2B的中下段二择来发起攻击。对方如果没有最速起身的话，可以使用2B对策将对手从地面打起来并再次带入连段。

除此之外，连段中如果在5B→6A→JB→J632C→（延迟）JD（LV2）之后，或者在5D→前冲6B之后以236A来压制，那么也同样可以限制对手的各种起身。不过，对手如果紧急受身后最速使用了无敌技，那么MAKOTO就会因为来不及防御而中招。所以，在连段的最后是否用236A来压制还得根据对手使用的角色以及HG槽的情况才能决定。

对方的HG槽如果在50%以上，那么使用236A压制时会经常遭到对方的CA技反击，有鉴于此，我们可以先读CA的发动时机，或者在压制中适当地防御一下看看对手的情况。对方的CA技没能命中我方时，就会出现确反的机会，注意CA技的破绽会因角色而异。

版边的连续技以J632C→JD收尾之后，可以猜对方前后滚起身的时机并连点2A，这样可以截击对手除紧急受身以外的行动。对于像HAKU-MEN这样无法用236A来压制的角色，这个方法同样有效，因此放倒对手后必须要有防备对手前后滚的意识。另外，J632C→JD令对方倒地后延时输入214214A+B+D就可以使出防护罩防御附加超杀指令的输入，用在版边起攻时非常便利，一旦对手选择前滚起身，那么输入的指令就会左右反转，超杀236236D的指令便会成立且能命中前滚的对手，假如对手使用前滚以外的起身方式，那么防护罩防御也能确保MAKOTO的安全。



实用连段推荐

注：未注明的D系攻击等级均为LV3。

5A/2A→5B→5CC→6B→5C→214AC派生

4投→微向后移动→2B→6A→2D→调整位置2C→214BD→前冲2C→214AD→5D→前冲2C→214B延迟JB→jc JD→2366AD→214BD

6投→6A→2D→2C→214BD→2C→214AD→前冲与对手交换位置→6A→5D→前冲2C→214B延迟JB→jc JD→2366AD→214BD（版边）

6投→RC→前冲2D→调整位置2C→214BD→前冲2C→214AD→前冲与对手交换位置6A→5D→前冲2C→214B延迟JB→jc JD→2366AD→214BD

2C（FC）→214BD→前冲2C→214AD→5D→前冲2C→2D→2C→236AD→2C→2D LV1→5CC→JC→JB→jc JD→2C→214AD→236236D（近版边）

6BC→214AC派生→5A→6A→2D→2C→214BD→2C→214AD→前冲与对手交换位置6A→5D→前冲2C→214B延迟JB→jc JD→2366AD→214BD(近版边)

2B→5CC→6BC→5D→前冲2C→214BD→2C→2D→2C→214B延迟JB→jc JD→2366AD→214BD(版边)

623C（CH）(1 Hit)→延迟输入D故意造成攻击挥空→5A→6A→2D→调整位置2C→214BD→前冲2C→214AD→6A→5D→前冲2C→214B延迟JB→jc JD→2366AD→214BD（版中搬运）

VALKENHAYN=R=HELLSING

上手难度：★★★☆
实力排名：★★★★

角色点评

攻强守弱的角色。地面战中有着极远的攻击距离，近战时也不乏被防后加帧的招式，不过因为全体招式发生较慢的缘故，VALKENHAYN本身并不适合近身压制。非特定招式起始的版中连段虽然无法打出高伤害，但胜在带入方式较多且搬运能力优秀，将对手运到版边后再发挥自身多择的优势，配合版边的大伤害连段，击败对手只是一瞬间的事。狼形态中的对空能力在游戏中数一数二，机动力也不容小觑，利用形态切换时的惯性能在空中实现其他角色望尘莫及的高速移动。HG不充足时没有值得信赖的防身手段、防御雷管上限较少和体力偏低都是他的弱点。

通常技分析

人类形态

5A：发生快打点高，虽然可以用来地对空但切勿过分依赖。

5B：距离优秀的地面战主力牵制技，持续时间较短，最好在看到对手从地面靠近时再使用。

5C：攻击距离和持续时间都属上乘，只有脚尖的部分有攻击判定，挥空硬直较大，牵制和打连段时的常用技；虽然在开局的位置也能打中对手，不过因为发生较慢容易被发生快的小招截击。

2A：发生稍慢于大众2A，压制时的常用招式。

2B：动作中处于低身位且打点低，偶尔可用来地对空部分对下方判定不强的空对地招式，因为持续时间短所以用来对空会有一定的风险，使用时最好附加输入5B或3C。

2C：尽管删除了对头属性无敌的特性，对上方的判定依旧很强，先置时有不错的地对空性能，此外作为连段起始技也有着优秀的补正。

6A：HG不足50%时的惟一防身技，由于GP性能发生较慢，因此6A抗压性能并不可靠，不到万不得已的时候都不要使用。

6B：被防时有9帧的优势使得6B在连段以外的压制套路中也有所作为。

6C：强力中段技，被防时还会有2帧优势，与3C混用能形成简单的二择。

3C：下段技，命中对手后的击退距离增加，距离稍远时难以追击，被防时没有确反。

JA：空对空性能平庸，实战中使用率较低的招式。

JB：横向攻击距离较远，除了用来空对空外还可以在近距离实现打背后。

JC：空对地判定强悍，在特定招式后jc→起跳同时输入JC能形成高速中段，HG充足时还可以RC来继续打连段。

狼形态

5A：发生快的下段技，令对手防御后能衍生出各种破防套路，5A→5B则用来打乱动。

5B：发生快且有对头属性无敌的特性，将其称为游戏中最值得信赖的地对空招式也不足为过。

JAAA：空中连段组成部分。

JB：空连组成部分之一，狼形态5C→JB是高速中段技。

应用攻略

人形时的主力牵制技有空对空的JB、不容易被对手空中攻击命中的3C以及破绽大但攻击的距离、判定、持续时间都非常优秀的5C。JB后可以输入J214B的指令，确认命中时输入D变成狼形来进行追击，被防时则以J3D→落地5A的套路来继续压制。用3C试探对手后，通常命中时接上236A，CH时则前冲后以2C或2B开始打连段。在中距离用5C牵制时，确认打出CH后用236C带入后续连段；没有确认到5C是否CH而使出236C时，假如对手没有强力的插动技，那么5C→236C的连携基本不会被打断，反之则容易遭到截击。距离对手稍近时，5B的牵制能力也非常优秀，先以5B→5C的路线来确认是否命中对手，命中站立状态的对手时接上236A，蹲状态命中时接上236C及后续连段。

对空方面有四种选择，狼形的5B、人形的6A、2C和2B。狼形5B的硬直很小，对空性能也相当值得信赖，对战中如果对手跳过来时我方已处在狼形中，那么5B是对空的首选。虽然6A在出招时有短暂对上中段攻击GP的性能，但对手在空中以防护罩防住后会出现确反，所以最好是在有50% HG的前提下才使用6A对空，被防后立即以RC取消破绽再进行压制。2C的发生虽慢，但作为连段起始技的优秀补正和被防时也能jc的性能使得它在对战中也有不低的使用率。鉴于2B在发动时会处于短暂的低身位状态，因此可用来应付对下方判定不强的空对地招式，遇到无落地硬直的跳跃攻击时也能强迫对手防御2B从而转守为攻。

成功靠近对手后，地面中用2A（1～3次随意，套路不宜太单一）→5B进行压制，此时如果有50% HG的话，可以在5B被防后jc→起跳的同时输入JC形成高速中段，JC择中段命中对手时必须RC才能接上后续连段；5B被防后的另外一个选择是用3C择下段；如果没有足够的HG，5B被防后可用jc→JD变狼→J3C→落地5A的择下段套路来迷惑对手，不管有没有择到对手，之后都可以继续在狼形中实现压制及多择。如果对手想在防住5B后对我方的jc套路进行插动的话，5B→延迟3C能有效地给予对手打击，3C CH→前冲后2C能带入大伤害连段。

实用连段推荐

2A→5B→5C→236C→9D→JB→JA→D→2C→6C→2C→6B→5B→2C→JB→jc JB→JC（对手蹲姿近版边）
3C(CH或RC)→前冲2C→6B→2C→J214B→5D→狼236A→着地狼236A→狼236B→狼236B→JC→JB×2→B→JB→3C→JA→D→5B→2C→JB→jc JC
6B→5C→236C→9D→JB→JA→D→2C→6C→2C→J214B→2D→狼236B→狼236B→JC→D→JB→jc JB→JC（近版边）
5B→5C→236A(RC)→2C→6B→5C→236C→9D→JAAA→狼236A→狼236B→JC→D→JB→jc JB→JC
5A(下段)或JA(中段)→5B→jc JAAA→狼236B→狼236A→JC→JB×2→5B→JD→JB→jc JB→JC（狼状态起始）
5B→3C→236B→派生→5B→2C→JB→jc JB→JC（版边）
3C→2C→6C→2C→6B→2C→J214B→2D→狼236B→狼236B→JC→D→JB→jc JB→JC（版边）
3C→2C→6B→236B(RC)→2C→6C→2C→J214B→2D→狼236B→狼236A→狼236B→JC→JB×2→5B→JD→JB→jc JB→JC（版边）
6C→2C→6B→2C→J214B→2D→狼236B→狼236B→JC→D→JB→jc JB→JC（版边）
6投→2C→6C→2C→6B→2C→J214B→2D→狼236B→狼236B→5C→D→JB→jc JB→JC（版边）

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

PLATINUM=THE=TRINITY

上手难度：★★☆
实力排名：★★☆



角色点评

人品型角色。《BBCS2》中初次登场的人气角色，体型虽小但攻击距离不短，版边连段能轻松地打出惊人的高伤害，而游戏中惟一的移动投也比较实用，D 键召唤出来的道具可以实现中远距离牵制、连段、高速中段、破防、防身等行动，不过因为道具是随机出现的，所以运气的好坏左右着她的实力，这种不安定的因素要求 PLATINUM 的使用者需掌握各种道具下的立回方式。偏弱的防身能力与其强劲的进攻能力成反比，近身被压制时如果没有特定的道具或消耗 50% HG 发动超杀来插动的话难以脱身，而后者被对手猜到后是大确反，这对本身体力就不多的她来说无疑是雪上加霜。

通常技分析

5A：拥有着所有通常技中最快的发生且被防时有 1 帧的优势，压制时的主力招式之一。

5B：发生一般的中距离牵制技，遇到拥有发生快的牵制技的角色时要有先置使用的意识。

5C：判定强，发生快，作为连段起始技补正优秀，因为距离较短，基本只用于连段而非立回中。

2A：下段技，压制套路中的组成部分，注意 2A→5B 对站立的对手无法形成连段。

2B：动作途中的上方受创判定较小，遇到如大众 5A 等打点较高的招式时可以从下方穿过去，中距离牵制时可适当地附加前冲惯性。

2C：虽然动作途中也有对头属性无敌，但挥空硬直巨大的弱点使它基本只用来衔接连段。

6A：有对头属性无敌性能的地对空招式，横向判定较弱相反对上方的判定值得信赖，除了对空外也于连段的衔接。

6B：发生较慢的中段技，因为被防后微有利，大可多用在压制套路中，对手无法以通常技来插动 6B 被防→最速前冲 5A 的连携。

6C：对应 FC，发生偏慢一般用在通常技后面来打对手乱动，动作途中有对脚属性无敌的性能，对付喜欢用 2A 插动的对手的利器。

3C：下段技，攻击距离是地面通常技中最远的，中距离牵制时可以在 3C 后附加输入 22C，确认命中用 RC 来接上伤害可观的连段。

JA：发生快但空对空性能只能说是不过不失，使用率较低的招式。

JB：攻击范围不大但对下方判定优秀，低空 236C→JB 是常用的快速中段技，对手开始防备此招时就可以配合投技和落地后的下段技进行多择。

JC：因为有落地硬直，所以通常命中地面上的对手后基本无法接上连段，不过横向判定强，空对空时可偶尔一用，被防时最好用 J236C 来防止落地产生硬直。

J2C：攻击等级最低的高密度空对地招式，对地性能比想像中的高，成功令对手防御后以落地 5A 展开攻势。

5D、JD：随机召唤道具，召唤出来后再次按下 D 键便会自动使用道具，每种道具都有其独特的立回方式及连段组成。

应用攻略

战斗开始后先拉开距离，然后放出 214A/B/C 来阻挡对手的进攻，之后趁机按 D 键取得道具。中距离时以前冲 5A、2B 和距离非常远的 3C 来牵制对手。2B 的性能非常优秀，出招时身位看起来很低但上方的判定不弱，牵制时以 2B→5B 的附加输入方式来试探对手，确认命中后接上 3C→22C。除了在地面牵制外，偶尔可用低空前冲 JC→J2C 来展开奇袭，被防时可以在有利的情况下落地，紧接着继续以 5A 进行压制，需要注意的是 JC 只能碰到站立状态的对手。

5A 被防后可以进行多择，6B 和低空 236C→JA（推荐以 2369C 的方式来实现低空出招）用来择中段，2B、3C 则用来择下段。除了中下段的择以外还可用前冲投技、41236D 的移动指令投来破防。5A→6C 的连携用来对付防住 5A 后想用 2A 来插动的对手，6C 被老实的对手防住后以 jc→J2C 的套路继续压制，J2C 近距离被防后我方能继续以有利的状况进行压制。通常技 2B 和 5C 被防后可以用延迟输入的 3C 来防止对手以跳跃逃离压制，推荐以 3C→22C→214A/B/C 的方式来连续输入，如此一来，3C 命中对手后会自动追加 22C，被防时则会使出 214A/B/C。



对头属性无敌的 6A 和 2C 是常用的对空手段。6A 命中对手后的伤害修正较大，追击时难以打出大伤害连段；相比起 6A，发生慢且距离短的 2C 作为连段的起始技，修正小，近版边成功对空后能以极高伤害的连段进行追击。空对空时，攻击距离较远的 JC 有不错的效果，由于此招的发生较慢，所以通常在垂直或向后跳跃后使用，CH 命中时以向前 jc→自身快要落地时 JC→落地后 5C 的方式进行追击。

实用连段推荐

5B→5C→236B→RC→空中前冲→JC→22C→微前冲5A→6A→236B
5B→3C→22C→RC→2C→236B→6C→JC→22C→5D→延迟JD→空中前冲JC→22C→5C→HJB→JC→jc JB→JC→J236AAA
2B→5C→236B→5C→2C→236236D→JD→22C→5D→2C→22C→5C/5A→6A→236B（下一个道具为平底锅时）
6A→6C→J236C→JC→微前冲5D→微前冲5C→2C→214C→HJB→JC→jc JB→JC→JD→JC→J236AAA（装备平底锅时）
6C(CH)→J236C→JC→前冲2C×10→236B→5C→2C→214C→HJD→2B→5C→HJB→JC→jc JC→JD→5C→632146C（装备锤子时）（版边）
3C→22C→RC→微前冲2C→延迟22C→微前冲5C→2C→236B→5C→2C→214C→6C→22C→5C→HJB→JC→jc JB→JC→J236AAA（近版边）
6B（CH）→微前冲2C→2C→236B→5C→2C→214C→236B→236B→3C（近版边）
J236C→JB→5C→236236D→5D→前冲2C→2C→JD→2C→22C→5C→236B→6C→J236C→JC→22C→5C→6A→236B（下一个道具为平底锅时）（近版边）
投→5C→2C→236B→6C→J236C→JC→22C→5C→6A→HJB→JC→jc JB→JC→J236AAA（近版边）
JD→5C→2C→236B→5C→2C→214C→6C→22C→5D→前冲2C→22C→5C→HJB→JC→jc JB→JC→J236AAA

文 鞋饿地主·RP 协力 洛克＆阿鲁卡七 编 金馆长 美编 anubis

梅露露的工作室　艾兰德的炼金术士3		Gust	角色扮演
PS3	メルルのアトリエ ア–ランド の炼金术士3		日版
	2011年6月23日	1人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

时隔一年，“《工作室》系列”新作再度与玩家见面，在吸取了前两作制作经验的基础上，本作的综合素质进一步地得到了提升。本作中，将前作的冒险者系统融合到王国发展中使得本作的流程更加充实。本作不仅具有崭新的道具、特性合成系统，强化后的战斗系统使得本作的可玩性大大增加。在有网络条件的情况下，建议玩家上PSN下载DLC新增的迷宫**マキア**领域，可以得到具有更高级的素材、新的参考书，还能挑战比本篇的“黑**き**永远**の**女神”更强大的敌人，将大大地提升本作的可玩性。同时本作的结局也改变了以往的一个角色一个结局，而是根据玩家不同行动来进入不同的结局，且本次的结局不会给玩家代来前作那种“大同小异”的感觉。如果你对本作有兴趣的话，就来跟着本文一起成为一名优秀的炼金术士吧！



日常基础篇

Atelier Meruru

基本操作

操作说明	
按键	作用
十字键	光标移动
左摇杆	角色移动
○键	对话、确定、调查
× 键	跳跃、取消
□键	攻击
△键	开启系统菜单
L1 键	查看过去信息、进行支援攻击或者护卫
R1 键	进行支援攻击或者护卫
Start 键	开启地图移动菜单
Select 键	查看开拓情报

 进阶操作

1. ←、→在列表界面中可进行翻页，进行调合或是商店购物时能快速将光标移动到自己想要的位置。
2. 在大地图界面中使用左摇杆移动到指定地点后可自动选择耗时最少的路线。
3. 进行调合、移动时按○键可加快速度，调合时按 × 键可直接取消效果动画。
4. 查看道具和装备时，△可切换道具的性能说明，Select 键可查看特性和主效果解说。
5. 在多周目游戏中按 × 键可跳过已经看过的对话，可大幅度减少所需的游戏时间。注意结局部分就算没有看过也能够跳过，在片尾曲开始之前先按下 × 键取消跳过对话。

游戏的进行方式

和之前作品一样，游戏的主线流程同样采用“天数”计算时间，要求玩家在 5 年的时间内将王国建设到系统指定的规模。本作中系统指定的任务相对都非常容易达成，而玩家的目标自然是在此基础上尽可能多得完成其他事件，调合出究极的道具和装备。玩家在 5 年中所完成的事件以及与同伴的交友值都会影响到最终的结局。在时间到达第 6 年的 4 月 1 日后，不管玩家还剩下多少事情未做，都会强制迎来结局。游戏中的调合和探索都会花费时间，且玩家还需要兼顾到在不同时期不同地点触发的各种事件，所以要想高效率的完成事件，从游戏一开始就要制定好行动计划，将每一天都充分利用起来。

※ 游戏刚开始时要求玩家在第四年的 4 月 1 日之前使人口超过 27000，否则会直接迎来结局“城での生活”。只有在第四年 4 月 1 日之前人口超过 27000 的情况下游戏到 6 年 4 月 1 日完结。**由于正常情况下都能轻松达到目标人口数量，因此在游戏初期可以优先选择建设跟炼金术相关的设施，而在游戏中后期优先建设出能获得税收的设施增加收入。**

主要设施介绍

アールズ是本作中玩家的据点，玩家可以利用 Start 键开启地图菜单选择相应的地点进行快捷移动，相比靠双腿老老实实的移动会快不少。在游戏初期王国中的许多商店都没开启，随着剧情的发展到第二年所有商店都会入驻，商店中出售的商品也会随着设施的建设而逐渐增加。需要注意的是，商店中的物品都有库存和数量的限制，大部分物品在每个月的 1、11、21 日会进行货物补充。有些稀有道具以及带有强力特性的道具售罄后将不会进行货源补充，因此使用这些道具之前一定要三思。



※ 和前作一样，本作中在商店购买道具可以选择将道具送往コンテナ。

 工作室 

玩家的据点，可在此进行道具的调合、休息、存档等工作。调查炼金釜就可以进行物品调合，在本作中调合出来的成品玩家可以选择是放入**コンテナ**中还是留在身上；调查左边书桌上的日记本即可进行存档、读档以及更换背景音乐；右边的沙发则可以进行休息，可以回复角色的 HP、MP 及 LP，至于休息多少天就根据自己的实际需要进行调整了。**在缺少回复手段的初期，休息是回复 MP 的最好方法，加上中后期有个开拓任务要求玩家要至少睡 30 天，因此在初期的时候大可以不必吝啬这些时间，以免在后期浪费时间休息。**到了后期则可以利用各种回复药来节省时间。

コンテナ



图01

1. 分类：按照 ALL（全部）、回复、攻击、装备材料、调合、材料、开拓、装备这八种类型进行道具选取。
2. 切换显示模式：默认为【图 01】中模式，选择“全道具表示”后列表会变为道具的小图标，在此基础上可以进行更详细的筛选。
3. 排序：可将道具按特定规则进行排序，例如道具的品质、道具的特性。而在【图 02】中则可以按照名称顺序、登录顺序、价格顺序、所持数顺序、类别顺序、品质顺序、特性 LV 顺序和 ID 顺序进行排序。
4. 道具名：显示道具的名称。
5. 图标：显示道具的外表。
6. 等级：显示道具的等级。


图02

供玩家存放素材的仓库，本作的**コンテナ**有 1999 个格子，存放量比前作翻了一番。仓库的容量并不会随着流程的进展而增加，不过在正常情况下 1999 个格子已经足够玩家使用了。在**コンテナ**的选取界面中玩家除了可以根据列表上方的种类进行选择外，也可以按△键来将道具按照一定的顺序进行排序。虽然第一次接触本作的玩家会觉得有些麻烦，但熟悉后可以方便的查找想要的素材。**和前作一样，本作中采集到的素材经过时间的推移，其品质会逐渐劣化，此时就要将素材存入コンテナ之中防止劣化（一些道具带在身上反而会提高品质）。初期玩家只能在工作室中使用コンテナ，当炼金术等级达到 35 后就可以调合出“秘密バッグ”（秘密包），装备之后即使在野外也可以方便地存取コンテナ中的道具。**此外，和《A12》一样，本作的道具选择也同样有多选功能，直接按住○键再靠方向键就能使用多选功能。而光标位于第一个道具的时候也可以通过按住○键后按下十字键的左键的方法进行全选。**在进行全选的时候注意操作的速度不要太快，否则会出现只选择头尾两个道具的情况。**

※ 秘密バッグ的制作方法：（神秘の力）×3、ゼッテル ×4、やわらかい毛 ×2、（植物类）×2。

助手ホム

在第一年的 3 月 1 日**ロロナ**登场后即可让**ホム**协助我们进行工作（触发事件的时间根据各位进度不同可能会有所差异），想让**ホム**工作时调查沙发旁的工作板即可，此时可以选择让**ホム**进行调合或者采取道具。在前期没有做出“旅人の靴”的时候，可以让**ホム**前往一些路程较远的地点采集道具以节约玩家的时间；当然也不要一味地让**ホム**外出，**他们有调合不需要消耗素材的先天优势，而且在调合时选择“注重品质”的话，非常容易调合出品质为 A 或 S 的高级道具。在缺少调合高级金属或者布类的素材时，也可以让ホム进行调合，调合时选择“注重特性数”，得到的成品也可以制成临时用的高级装备，可以大大降低前中期战斗的难度。**在前期高级素材不足的情况下可以让他们调合出一些高品质的常用物品进行登录，之后做依赖和开拓任务时会方便不少。



※ 在本作中并不需要提供样品，就能让**ホム**进行调合工作，但是**ホム**只会协助调合玩家已经调合过的物品。

 男の武器屋 

在 1 年目王国等级 II 时入驻，主要贩卖火药、矿石类的素材道具，在初期无法采集到高品质火药时可以适当在这里购买一些火药制造炸弹。当流程进行到可以武器调合后商店中会追加相关的参考书，不过价格对于初期的玩家来说有点偏高，建议在资金超过 4000 的时候再考虑入手，以免进入没钱购买素材的尴尬局面。



※ 随着流程的进展，在男の武具屋可以进行装备调合和装备分解，其中装备调合需要玩家准备好装备的原材料和一定的金钱，原材料的特性越好，价格越高。装备分解则可以将装备分解成一个相对较低级的原材料，且保留装备上的所有特性。通**过多次的合成和分解虽然可以轻松地制作出最强装备，但是这将会消耗大量的资金，因此笔者不推荐玩家用这种方法制作最强装备。另外需要注意的是，本作中装备品质对装备的数值没有加成，只影响到装备附带的效果，所以玩家没有必要刻意去制作品质 120 的装备。**

男の武器屋商品

商品名	库存量	价格	品质	等级	特性	出现条件
フェスト	10	24	50	1	–	–
フロジストン	10	26	50	2	–	–
スティム钢石	10	34	50	1	–	–
燃える土	10	46	50	6	燃える气体	–
岩盐	10	24	50	1	–	–
树冰石	5	39	55	6	–	开拓“王国市场”
震える结晶	5	32	55	3	–	开拓“王国市场”
地球仪の玉	5	38	55	6	–	开拓“王国市场”
グラビ石	5	46	60	7	大地の力	开拓“王国市场・扩张”
古びた铠	5	31	60	3	–	开拓“王国市场・扩张”
星のかけら	10	65	70	10	–	开拓“王国市场・改装”
ひかる圆盘	10	46	70	10	–	开拓“王国市场・改装”
辉く砂	10	40	70	8	–	开拓“王国市场・改装”
开拓者のマント	3	500	50	3	HP+10	
俺とインゴット	1	950	–	17	–	完成男の武器屋 I
初心者からの裁缝	1	1140	–	17	–	完成男の武器屋 I
ヒロイックマント	1	2550	70	6	HP+30	开拓“王国市场・扩张”
大いなる贵金属	1	5950	–	35	–	完成男の武器屋 II
新世界マテリア	1	7650	–	35	–	完成男の武器屋 II
太阳のクロ－ク	1	560	80	8	红と苍の防壁	开拓“王国市场・改装”

武器调合

名称	调合等级	所需素材	能力	使用者
见习いの杖	1	インゴット	攻 +4	メルル
开拓民の杖	3	ツインク、ドライメタル	攻 +10	メルル
宝石の杖	5	プラティ－ン、ハルモリウム	攻 +19	メルル
传说の杖	7	サンライト	攻 +31、HP+20、MP+20、LP+20	メルル
新世界の杖	9	レ－ゲンティウム	攻 +47、防 +15、HP+50	メルル
手提げかばん	1	インゴット	攻 +3	ケイナ
万能かばん	4	ツインク、ドライメタル	攻 +9	ケイナ
救急かばん	6	プラティ－ン、ハルモリウム	HP+15、攻 +25	ケイナ
由绪あるかばん	10	サンライト、レ－ゲンティウム	攻 +40、防 +20、MP+30、LP+20	ケイナ
ゴ－ントレット	1	インゴット	攻 +6	ライアス
ゲベ－トア－ム	4	ツインク、ドライメタル	攻 +18	ライアス
アイゼンフィスト	6	プラティ－ン、ハルモリウム	攻 +37	ライアス
フラムブラスタ－	9	サンライト、レ－ゲンティウム	攻 +55、素早さ +15、HP+20、MP+20	ライアス
炼金术士の杖	2	ドライメタル、シュテルメタル	攻 +15	トトリ

武器调合				
名称	调合等级	所需素材	能力	使用者
海鳴りの杖	6	プラティーン、ハルモリウム	攻 +25、防 +15、HP+20	トトリ
魔女の杖	10	サンライト、レーゲンテイウム	攻 +40、防 +20、HP+30	トトリ
マスターのロッド	2	ドライメタル、シュテルメタル	攻 +12	ロロナ
7つの星の杖	5	プラティーン、ハルモリウム	HP+30、LP+25、攻 +24	ロロナ
无敌のロッド	9	サンライト、レーゲンテイウム	攻 +36、防 +15、HP+50	ロロナ
无铭の刀	3	ツインク、ドライメタル	攻 +29	ジオ
消音の刃	5	シュテルメタル、プラティーン	攻 +38	ジオ
真铁刀	9	ハルモリウム、サンライト	MP+15、攻 +50	ジオ
名刀具罗无	10	レーゲンテイウム	MP+30、攻 +61	ジオ
ツインブレード	3	ツインク、ドライメタル	攻 +21	エスティ
绝影の双剑	5	シュテルメタル、プラティーン	攻 +33	エスティ
デモンファング	8	ハルモリウム、サンライト	攻 +45	エスティ

武器调合				
名称	调合等级	所需素材	能力	使用者
ハーツブレイカー	10	レーゲンテイウム	攻 +57、防 +15	エスティ
流浪の骑士の剑	3	ツインク、ドライメタル	攻 +27	ステルク
龙裂きの大剑	5	シュテルメタル、プラティーン	攻 +37	ステルク
圣骑士の刚剑	7	ハルモリウム、サンライト	MP+20、攻 +46	ステルク
クラウ・ソラス	10	レーゲンテイウム	攻 +58、速 +15、MP+30	ステルク
冒险家の名剑	2	ツインク、ドライメタル	攻 +18	ジーノ
ウインドゲイザー	4	シュテルメタル、プラティーン	攻 +29	ジーノ
シュツルムセイバー	15	レーゲンテイウム	HP+15、MP+15、LP+15、攻 +55	ジーノ
家宝の	2	ツインク、ドライメタル	攻 +15	ミミ
ラインシュナイデン	4	シュテルメタル、プラティーン	攻 +32	ミミ
リヴェーレランツェ	7	ハルモリウム、サンライト	攻 +49、素早さ +10、HP+20	ミミ
マイナデスの枪	9	レーゲンテイウム	攻 +67、防 +20、MP+30	ミミ

防具调合				
名称	调合等级	所需素材	能力	使用者
上等な私服	1	クロース、モフコット	防 +3	メルル
自前の仕事着	1	クロース、モフコット	防 +2	ケイナ
ロロナのふく	1	モフコット	防 +1	ロロナ
冒険者の服	1	クロース、モフコット	防 +5、攻 +3	ライアス、ジーノ、ミミ
豪华な革铠	3	ポリーウール、ネイロンフェザー	防 +9、LP+5	ジオ、エスティ、ステルク、ジーノ、ミミ
フェザーチェイン	6	ネイロンフェザー、ウイングキルト	防 +24、速 +10	メルル、ジオ、エスティ、ステルク、ジーノ、ミミ
银糸の服	4	ポリーウール	MP+10、防 +12、火 +10、冰 +10、雷 +10	メルル、ケイナ、トトリ、ロロナ
荣光の法衣	5	ネイロンフェザー、ウイングキルト	防 +18、HP+10	メルル、ケイナ、トトリ、ロロナ
エレメントガープ	8	ウイングキルト	防 +35、HP+20、MP+15、LP+15、火 +15、冰 +15、雷 +15、土 +15	メルル、ケイナ、トトリ、ロロナ
龙织の服	10	スケイルクロス	HP+50、攻 +10、防 +45、火 +20、冰 +20、雷 +20	メルル、ケイナ、トトリ、ロロナ
守护者の衣装	7	ウイングキルト	HP+30、防 +39	ライアス、ジオ、エスティ、ステルク、ジーノ、ミミ
勇敢なる者の锁帷子	9	メディカルリネン	HP+15、MP+15、LP+15、攻 +10、防 +54	ライアス、ジオ、エスティ、ステルク、ジーノ、ミミ
スチールレザー	5	ポリーウール、ネイロンフェザー	防 +25	ライアス、ジオ、エスティ、ステルク、ジーノ、ミミ
魔兽の革铠	8	ウイングキルト	防 +48、攻 +15、LP+10、火 +10、冰 +10	ライアス、ジオ、エスティ、ステルク、ジーノ、ミミ
エイジスコート	10	メディカルリネン	防 +60、雷 +20	ライアス、ジオ、エスティ、ステルク、ジーノ、ミミ
蔷薇の乙女	5	ネイロンフェザー、ウイングキルト	攻 +10、防 +14	メルル、ケイナ、トトリ、エスティ、ミミ
煌びやかな薄衣	7	スケイルクロス	防 +24、速 +20、冰 +15	メルル、ケイナ、トトリ、エスティ、ミミ
セイントローブ	8	ウイングキルト	MP+30、防 +28、速 +10、火 +10、冰 +10、雷 +10、土 +10	メルル、ケイナ、トトリ、エスティ、ミミ
エーテルドレス	9	メディカルリネン	MP+50、防 +48、火 +15、冰 +15、雷 +15	メルル、ケイナ、トトリ、エスティ、ミミ
女神の胸当て	10	スケイルクロス	HP+30、攻 +15、防 +55、雷 +20	メルル、ケイナ、トトリ、エスティ、ミミ
エンゼルスーツ	10	メディカルリネン	MP+20、LP+20、防 +40、速 +30、火 +20、冰 +20	メルル、ケイナ、トトリ、エスティ、ミミ
レザーコート	3	モフコット、シルケス	防 +12	ライアス、ジオ、ステルク、ジーノ
ドラグーンケープ	8	スケイルクロス	防 +50、攻 +10、HP+20、火 +10、冰 +10、雷 +10	ライアス、ジオ、ステルク、ジーノ
真铁の铠	9	ウイングキルト	MP+30、防 +65、土 +20	ライアス、ジオ、ステルク、ジーノ
刚力の甲胄	10	メディカルリネン	防 +80、攻 +20	ライアス、ジオ、ステルク、ジーノ
マグネタイトスーツ	9	スケイルクロス	HP+30、攻 +10、防 +60、速 +15	ライアス、ジオ、ステルク、ジーノ
太阳のクローク	8	ウイングキルト、スケイルクロス	防 +40、HP+20、LP+20、火 +20	全员
ヒロイックマント	6	ポリーウール、ネイロンフェザー	HP+15、防 +27	全员
怪盗のマント	4	シルケス、ポリーウール	防 +15	メルル、ライアス、ジオ、エスティ、ステルク、ジーノ、ミミ
骑士の兵装	2	クロース、モフコット	防 +10	エスティ、ステルク
开拓者のマント	3	シルケス	HP+20、防 +6	全员
氏族の祭仪服	5	ポリーウール、ネイロンフェザー	防 +26、火 +5、冰 +5、雷 +5、土 +5	全员
ソウルガード	10	メディカルリネン	防 +50、HP+50、MP+50、LP+50	全员
统治者の制服	3	モフコット	HP+5、防 +8、速 +5	メルル、ジオ

※ 击倒特定 BOSS 后会必然掉落特定等级的装备，由于掉落的装备特性已经固定，无法更改，因此推荐在后期还是使用自己调合的武器为主。

フアナ杂货



在王国等级 II 且**カゴ**剩余空位在 6 个以上时在工作室触发相关剧情后就能在酒场门口看到她了，她的商店主要出售各种植物类素材，在 1 年 10 月左右触发剧情能获得升级背包的配方“**カゴの编み方**”，调合出“手编**みのカゴ**”并装备上便可以将背包的容量扩大到 80，等**ホム**登场后便可以让他们做出高品质的干**し**草，之后便可以调和出容量 100 的背包，使外出采集方便不少。

パメラ屋さん



在王国等级 IV 的时候在工作室触发事件后入驻（根据王国的开拓程度在时间上会有所差异），可以在这里登录需要量产的商品，所登录的商品建议以好友依赖所需的物品为主，在初期可以选择高品质的**ネクタル**、**ヒーリングサルヴ**等经常用到的道具进行登录，大量购买之后再根据实际需要进行调整。由于游戏前期想要造出高品质的道具可能比较困难，可以通过助手**ホム**帮忙制造一些高品质的再进行登录。初期登录道具数量只有 5 个，且每次进货后货物的数量也是 5 个，在完成**パメラ**的开拓依赖后可登录的道具数量上升至 15 个，每次进货后货物的数量增加到 10 个。

※ **ネクタル**这个道具拥有自动填充的效果，制作好后带在身上两个月就会自动变成 120 品质的 S 级道具，推荐在前期调合后填充到 S 级再进行登录。

フアナ杂货商品						
商品名	库存量	价格	品质	等级	特性	出现条件
にんじん	10	10	50	1	–	–
ハチの巣	10	24	50	1	–	–
ニューズ	10	24	50	1	–	–
マジックグラス	10	24	50	1	–	–
小麦	5	30	55	3	–	开拓“王国市场”
マンドラゴラの根	5	32	55	3	伤に效く	开拓“王国市场”
シャリオミルク	5	34	55	3	–	开拓“王国市场”
赤い实	5	38	55	4	–	开拓“王国市场”
青い实	5	36	55	4	–	开拓“王国市场”
タールの实	5	49	70	5	溶解させる	开拓“王国市场·扩张”
ぷにぷに玉	10	25	70	1	生きている	开拓“王国市场·扩张”
兽のしかばね	5	32	70	3	–	开拓“王国市场·扩张”
アードラの尾羽	5	40	70	5	丈夫な	开拓“王国市场·扩张”
モリギンチャク	10	54	80	7	–	开拓“王国市场·改装”
ヤギのつの	10	38	80	5	–	开拓“王国市场·改装”
何かの黑焼き	10	36	80	4	黑焼き效果	开拓“王国市场·改装”
カタイモ	10	56	80	10	–	开拓“王国市场·改装”

パメラ屋さん商品						
商品名	库存量	价格	品质	等级	特性	出现条件
中和剂	5	46	50	1	–	–
研磨剂	5	52	50	3	–	–
ゼッテル	5	70	50	2	–	–
小麦粉	5	82	50	4	–	–
盐	5	88	50	5	–	–

パメラ屋さん商品						
商品名	库存量	价格	品质	等级	特性	出现条件
安らぎの花	5	34	55	5	–	完成角色任务
泡立つ水	5	52	55	6	–	完成角色任务
药木の根っこ	5	46	55	4	–	完成角色任务
ペンデロ－ク	5	67	60	7	魂を吸い取る	完成角色任务
水树の实	5	82	60	8	–	完成角色任务
ミネラルドロップ	5	61	60	6	–	完成角色任务
无价值な岩	5	28	70	1	–	完成角色任务
山パ－ル	5	70	70	8	–	完成角色任务
ユニコ－ンの角	5	100	70	10	回复力増加 Lv3	完成角色任务

アストリッドのお店

在2年初**ロロナ**成为同伴后前往"职人通"触发相关剧情，之后这位祖师奶的店就会开启了。她店里所出售的商品用处很广，开启后多多利用可以节省很多外出采集的时间。此外，随着开拓任务的完成，店中会逐渐增加高级的素材和高等级炼金书，还会出售一些数量限定但是有特殊特性的商品，例如在剧情中被她抢走的"**ロイヤルクラウン**"(皇家蘑菇)就会变成她的商品，这个蘑菇带有COST扩张的特性，可以直接调合成中和剂，将"王家**の**风格"特性加进中和剂中。不过她店里追加的东西价格都贵的离谱，推荐等经济实力达到一定程度再去购买。

アストリッドのお店						
商品名	库存量	价格	品质	等级	特性	出现条件
グリ－ンリ－フ	5	95	50	6	回复力増加 Lv2	–
锁グモの巣	5	61	50	4	络みつく	–
岛琥珀	5	99	50	6	–	–
薰木の皮	5	93	55	6	–	–
恶魔の角	5	131	55	8	–	–
产业废弃物	5	29	55	1	–	–
年代物のつぼ	5	177	60	15	–	开拓"王国市场·扩张"
龙のつの	5	297	60	15	–	开拓"王国市场·扩张"
贤者のハ－ブ	5	248	60	15	万病に效く	开拓"王国市场·扩张"
实录ア－バンライフ	1	6800	0	24	–	开拓任意一种资料馆
天才的天灾对策论	1	8500	0	28	–	开拓任意一种资料馆
药泉の涌水	10	149	70	10	聪明な愈し	开拓"王国市场·改装"
琉璃色の羽	1	7000	80	15	全能力 +10	开拓"王国市场·改装"
世界灵魂	1	8400	80	20	MP コスト压缩	开拓"王国市场·改装"
ロイヤルクラウン	1	10500	100	20	コスト效率强化	事件

调合技巧篇

Atelier Meruru

系列的核心系统，使用方面和之前作品没有太大差别，依然需要玩家通过提升炼金术等级和阅读参考书学会配方后才能进行，由于不同素材有着不同的"品质"、"特性"、"消耗等级"以及"质量"，因此每次调合出来的同一种道具其性能和效果也会存在较大的差异。在本作中新增了不少新特性，并加入了特性合成系统，因此在调合高级道具的时候需要考虑的细节比前作更多。调合不同的物品会消耗不同的天数，**有不少道具的调合天数带有小数点，这种不满1天的部分也按1天计算，比如调合一个中和剂所需的天数是0.2天，但实际会花费1天，所需1.5天的调合则实际花费2天，但是如果一次性调合2个0.5天的道具，所需时间会进行累加，也就是实际花费1天。因此调合此类道具时尽量将调合天数相加到最接近一天的情况，以此来减少时间上的浪费。**

道具调合的成功率主要受炼金等级的影响，如果调合比自身炼金等级高的物品会使成功率大幅下降，在选择配方的时候可从画面中央的难易度看出本次调合的成功率，在选择调合个数的时候可以查看具体的成功率及道具等级和炼金等级的对比。**虽然挑战高难度的道具会使成功率下降，但也可以提前入手强力的道具和大量经验值，玩家可利用S/L大法刷出道具。**值得一提的是，在材料足够的情况下即使失败也不要紧，可以把变为垃圾的素材做成中和剂反复利用。部分等级比较高的特性如果需要加入到中和剂中，则只有利用调合失败所产生的废品才有可能达成。



※如果メルル的当前MP不足维持本次调合所消耗的MP，本次调合的成功率减半，建议在调合前通过休息或是使用回复药等手段尽可能的回复MP。当然，也可以利用这个特点故意导致调合失败获得失败品，不过相比前两作，本作中需要利用到这个小技巧的场合并不多。另外，在选择物品进行调合时，可以通过排序来对物品进行筛选，可以选择的排序顺序有名称顺序、登录顺序、价格顺序、所持数顺序、品质顺序、特性LV顺序和ID顺序进行排序，由于游戏有Bug，在这里无法选择按照类别顺序。

参考书一览			
名称	炼金等级	习得配方	入手方法
はじめての参考书	1	中和剂、ヒ－リングサルヴ、手作りパイ	初期剧情入手
俺とインゴット	17	ツインク、ドライメタル、シュテルメタル、プラティ－ン	在男の武器屋购买
大いなる贵金属	35	ハルモリウム、サンライト、レ－ゲンティウム、英雄のメダル、约束の腕轮	在男の武器屋购买
初心者からの栽缝	17	モフコット、シルケス、ポリ－ウ－ル、ネイロンフェザ－	在男の武器屋购买
新世界マテリア	35	ウィングキルト、スケイルクロス、メディカルリネン、神速自在带、魅惑の女神像	在男の武器屋购买
王家の财宝目录	22	王家のアロマ、レスキュ－茧火、モルゲン炼金灯、地下见の水晶	国家升级到"ちっぽけな伯爵さまの街"后获得
炼金建筑工学教本	8	クラフト、研磨剂、压缩木材、小麦粉、ゼッテル	初期剧情入手
天才的天灾对策论	28	魔除けネット、大地の留め金、封印の护符、安全ボックス、目觉めの怀中时计	人口超过5万后在アストリッドのお店购买
生きてる农具集	20	生きてるクワ、生きてるノコギリ、生きてる台车、生きてるつるはし、生きてるスコップ	ロロナ赠予
ロロナの落书き	16	ぷに爆弹、まじない人形、盗贼のバンダナ、メレンゲのパイ、キノコのパイ	ロロナ登场后在事件中自动获得
名物アイデア帐	21	瓶づめキノコ、全自动きのこ锅、きのこの寝床	"クエレの森1"完成后ロロナ赠予
农地エボリュ－ト	23	バル－ンテント、丰穰の土、时间流の种、新天地レ－ション、吸引バッグ	国家升级到"中くらいの公爵さまの都市"后获得
实录ア－バンライフ	24	フォ－チュンダイス、永年强化ペンキ、知恵者の辞典、无重力ぶくろ、デザ－トバスケット	人口超过5万后在アストリッドのお店购买
フロンティア列传	18	ダウジングロッド、防人の砂ぶくろ、万能ろ过剂、开拓便利ツ－ル、轮回の齿车	国家升级到"ちっぽけな伯爵さまの街"后获得
テルミス占星术	29	守护者の宝石、秘传タブレット、ヒ－リングベル、ピ－スメ－カ－	国家升级到"お姬さまの国家"后获得
はざまの预言书	29	金块、时の石板、究极の钢材、液化溶剂、小さな太阳	国家升级到"大公さまの治める大都市"后获得
不思议な小物集	28	风缲り车、魔物の栖むツボ、清らかな香炉、リバ－ストルク、ふしぎな箱庭	国家升级到"边境の伯爵さまの街"后获得
カゴの编み方	11	手编みのカゴ	フアナ赠予
实用机材集	14	调合机材、耐热练成板	ハゲル赠予
若返りのレシピ	38	若返りのくすり	调合メルキシル剂后获得
メルルのお药メモ	30	メルキシル剂	调合エリキシル剂后入手
ちむド－ル设计书	15	ちむド－ル	剧情获得
ア－ルズ开拓旧史	5	フラム、魔法の石材、杂草杀しの灵药、王国の旗、生きているナワ	国家升级到"田舍男爵の村"后获得
ソフラの走り书き	29	树冰结晶	参照结局"炼金术士！"的说明

品质与效果

品质是一项随机属性，一般来讲品质的取值范围是 0 ~ 100，在附加某些增加品质的特性后，素材的品质能超过 100，此时品质的取值上限增加到 120。由于调合道具的主效果与所选材料的品质有关，在大部分的情况下可以说在调合的时候品质是越高越好，越高品质的素材越容易做出高品质的道具，而道具的品质越好使用效果也越好。**需要注意的是，部分道具的主效果需要利用到品质较低的素材进行调合——例如エリキシル剂，它的其中一种调合材料为ネクタル，如果在合成时ネクタル的品质过高，最后调合出的エリキシル剂将带有异常回复的效果而不是复活。选用低品质的带有“癒しのエキス”特性的ネクタル，不仅具有复活的效果，还能回复我方的异常状态，HP 回复量也有所提升。因此在调合时要根据实际需求来选择不同品质的素材，而不是一味地选择高品质素材。**

消耗等级（コストレベル）

消耗等级是影响一个道具特性的关键因素，道具能继承的特性由消耗等级的值(**コスト**、COST)所决定，而消耗等级是根据道具等级的平均值计算出来的，在这个范围内最多可以继承 5 个特性。拥有好特性的道具往往能发挥出意想不到的效果，例如带有“回复**のオ－ラ**”的回复道具效果会得到大幅提升。如果想让道具拥有好的特性，光靠带特性的素材是远远不够的，还需要准备高等级的过渡道具（例如高等级的中和剂、暗黑水）才行，推荐调合出高等级的道具后再将其作为调合的素材使用，这样就能方便的制作出消耗等级高的道具。

质量

质量是表示道具综合价值的一个值，分为 S、A、B、C、D、E 六个等级。素材的质量在采取时已经固定，不过在采取之前可以使用“营养剂”来提升素材的等级、品质和特性。调合道具的质量受到素材的品质和特性的影响，调合时应当选择品质、特性以及等级较高的素材。通常来说只有在完成依赖和开拓任务的时候才会用到质量，因此在日常的调合中不必太过在意道具的质量。

种类

种类是每种素材特有的数值，每个素材都有自己所属的类别。例如“ほたる火草”这个素材拥有（植物类）、（火药）、（毒の材料）、（中和剂）等四种，除去最后一个中和剂是全素材都有的种类外，其余三种就是“ほたる火草”拥有的种类了。**在调合时某些道具时，所需要的素材并未指定需要哪个固定素材，而是指定种类，在这种情况下属于该种类的所有素材都可以当做备选素材。**例如“ほたる火草”不仅能作为（毒の材料）调合除草剂，也可以当做（火药）来调合炸弹。

值得注意的是，装备和回复道具上也有不同的效果，调合出哪种效果是根据类型值决定的，在调合中选择素材时，图标下面的槽代表素材的类型值，类型值越高最后调合出来的效果也越好。类型值的取值范围是 0 ~ 100 之间尾数为 0 或者 5 的数。通常来说，越高级的素材其类型值也越高。比如初期素材的类型值通常只有 10 ~ 30，而后期出现的高级素材类型值都在 70 以上。大家可以在实际调合时通过下方的槽来判断该素材的大致类型值。

※ 品质与质量也会对道具的类型值产生影响，不过造成的浮动较小，一般情况下可以忽略不计。

素材资料

名称	等级	调合类别及类别值	采取地点	掉落魔物
プレイン草	1	(植物类)：10、(中和剂)：50	モヨリの森、无限回廊、ユヴェルの麓	マンドラゴラ
マジックグラス	1	(植物类)：20、(药の材料)：20、(中和剂)：50	モヨリの森、无限回廊、调和の小川	マンドラゴラ
うに	2	(食材・野菜)：10、(植物类)：25、(中和剂)：50	アトリエ、新绿の森、无限回廊	–
ニュ－ズ	1	(植物类)：30、(中和剂)：50	针叶树林、无限回廊	–
ハチの巣	1	(火药)：10、(食材・野菜)：0、(中和剂)：50	モヨリの森、调和の小川、无限回廊	–
タ－ルの实	5	(燃料)：60、(火药)：50、(植物类)：20、(中和剂)：50	ハンデルの森、旧闻台地、无限回廊	–
アブラギの实	15	(燃料)：80、(液体)：40、(中和剂)：50	エントの森、原初の树海、无限回廊	–
薰木の皮	6	(香料)：60、(木材)：40、(中和剂)：50	无限回廊、川雾の林	–
药木の根っこ	4	(药の材料)：40、(植物类)：30、(神秘の力)：20、(中和剂)：50	ハルト砦、三日月湖畔、无限回廊	–
カラマリ草	8	(植物类)：60、(糸素材)：70、(中和剂)：50	天险の峡、无限回廊	–
ほたる火草	4	(植物类)：30、(火药)：25、(毒の材料)：30、(中和剂)：50	ア－ルズ国有矿山、西方の沼、无限回廊	–
风船の实	15	(植物类)：90、(燃料)：70、(木材)：0	トロンブ高原、无限回廊	–
グリ－ンリ－フ	6	(植物类)：50、(食材・野菜)：70、(中和剂)：50	ハンデルの森、木枯らし幽谷、无限回廊	–
莲	8	(植物类)：70、(エリキシル)：40、(中和剂)：50	クエレの森、源流の森、无限回廊	–
夜の贵妇人	10	(植物类)：60、(毒の材料)：70、(中和剂)：50	无限回廊、迷雾の森	–
フランプラント	15	(植物类)：80、(火药)：70、(燃料)：60、(中和剂)：50	原初の树海、ヴェルス山、无限回廊	フレイメア
千日草	20	(植物类)：100、(中和剂)：50	采：モヨリの森、无限回廊	–
土かぶり	2	(きのこ)：30、(食材・野菜)：30、(植物类)：5、(中和剂)：50	新绿の森、无限回廊	–
アイヒエロア	3	(きのこ)：40、(调味料)：40、(中和剂)：50	针叶树林、无限回廊	–
モリギンチャク	7	(きのこ)：50、(药の材料)：50、(食材・肉)：40、(中和剂)：50	きのこの森、无限回廊	–
イワマタケ	5	(きのこ)：60、(矿石类)：40、(中和剂)：50	源流の森、无限回廊	–
ハッピ－パラソル	15	(きのこ)：80、(木材)：80、(中和剂)：50	一条岬、无限回廊	–
ロイヤルクラウン	20	(きのこ)：100、(香料)：80、(宝石类)：80、(中和剂)：50	エントの森、无限回廊、ユヴェルの麓	–
お化けのおうち	10	(きのこ)：70、(神秘の力)：50、(毒の材料)：50、(中和剂)：50	エントの森、无限回廊	–
フェスト	1	(矿石类)：5、(中和剂)：50	东の街道、ハルト砦、无限回廊	毒たるリス
フロジストン	2	(火药)：20、(中和剂)：50	东の街道、ハルト砦、无限回廊	萤火の精、フレイメア、エアトシャッタ－、サラマンドラ、テラフラムリス
燃える土	6	(火药)：60、(中和剂)：50	ハンデルの森、开拓の村迹地、无限回廊	–
蒸留石	3	(矿石类)：15、(中和剂)：50	西方の沼、深远の地底湖、无限回廊	温带ペンギン
惠みの石	8	(宝石类)：30、(药の材料)：15、(矿石类)：10、(中和剂)：50	ア－ルズ国有矿山、深远の地底湖、无限回廊	–
辉く砂	8	(矿石类)：20、(中和剂)：50	三日月湖畔、无限回廊	–
臭い石	5	(毒の材料)：20、(矿石类)：0、(香料)：10、(中和剂)：50	结束の炭矿、无限回廊	–
弹む石	3	(矿石类)：5、(神秘の力)：10、(中和剂)：50	东の街道、无限回廊	–
岩盐	1	(调味料)：20、(矿石类)：10、(中和剂)：50	渴きの荒野、无限回廊	–
无价值な岩	1	(矿石类)：10、(エリキシル)：0、(中和剂)：50	ハルト砦、日和の横穴、ユヴェルの麓、无限回廊	–
スティム钢石	4	(矿石类)：30、(中和剂)：50	ア－ルズ国有矿山、结束の炭矿、无限回廊	–
树冰石	6	(矿石类)：20、(中和剂)：50	ア－ルズ国有矿山、深远の地底湖、无限回廊	雹结の精
グラビ石	7	(神秘の力)：30、(矿石类)：40、(中和剂)：50	トロンブ高原、天险の峡、无限回廊	–
星のかけら	20	(宝石类)：30、(神秘の力)：50、(矿石类)：60、(中和剂)：50	采：トロンブ高原、光る洞窟、无限回廊	–
ウィスプスト－ン	8	(宝石类)：80、(矿石类)：80、(神秘の力)：80、(中和剂)：50	ア－ルズ国有矿山、夕暗の森、无限回廊	匣の幽灵、水晶の精灵
黑の魔石	10	(宝石类)：60、(矿石类)：70、(毒の材料)：80、(中和剂)：50	モディス旧迹、蜃气楼の地、无限回廊	デュラハン
黑阳矿	12	(矿石类)：80、(宝石类)：80、(中和剂)：50	光る洞窟、ヴェルス山、无限回廊	ワイバ－ン、灼热ペンギン
マグマスト－ン	20	(矿石类)：100、(火药)：80、(宝石类)：70、(中和剂)：50	阳光の溪流、ヴェルス山、无限回廊	太古の翼龙、エアトシャッタ－、デュアルリ－バ－

素材资料				
名称	等级	调合类别及类别值	采取地点	掉落魔物
虹のかけら	15	(矿石类):90、(毒の材料):70、(神秘の力):70、(中和剂):50	アールズ国有矿山、モディス旧迹、无限回廊、最果て庭园	–
湖底の溜まり	10	(液体):60、(燃料):80、(火药):80、(中和剂):50	蜃气楼の地、深远の地底湖、ヴェルス山、无限回廊	–
锁グモの巣	4	(糸素材):60、(火药):10、(中和剂):50	湿原木道、日和の横穴、无限回廊	ハサミ飞び虫、トゲ飞び虫、巨大虫
云绵花	3	(植物类):40、(糸素材):50、(燃料):40、(中和剂):50	ハルト砦、三日月湖畔、无限回廊	–
何かのタマゴ	4	(食材・肉):40、(燃料):10、(中和剂):50	调和の小川、渴きの荒野、无限回廊	–
震える结晶	3	(宝石类):10、(矿石类):30、(中和剂):50	ハルト砦、日和の横穴、无限回廊	–
琉璃色の羽	15	(宝石类):90、(中和剂):50	无限回廊、一条岬	ティアエレメント
アイヒエ	2	(植物类):25、(木材):10、(中和剂):50	モヨリの森、ハンデルの森、针叶树林、无限回廊	毒たるリス
青竹	5	(木材):30、(中和剂):50	ハンデルの森、きのこの森、青云峡、无限回廊	–
黑铁の木	8	(木材):50、(矿石类):50、(中和剂):50	エントの森、阳光の溪流、无限回廊	–
金刚檀	15	(木材):100、(宝石类):80、(中和剂):50	エントの森、无限回廊	–
ラバ－ツリ－	10	(木材):40、(糸素材):60、(中和剂):50	木枯らし幽谷、川雾の林、无限回廊	–
世界树の枝	12	(木材):70、(神秘の力):70、(中和剂):50	エントの森、无限回廊	–
妖精の世界树	20	(木材):90、(神秘の力):90、(中和剂):50	エントの森、无限回廊	森の大精灵
ぷにぷに玉	1	(食材・肉):0、(药の材料):0、(中和剂):50	无限回廊	青ぷに、绿ぷに、うさぷに
ア－ドラの尾羽	5	(糸素材):40、(神秘の力):10、(中和剂):50	无限回廊	ロック鸟、フレスヴェルグ
兽のしかばね	3	(食材・肉):50、(中和剂):50	无限回廊	レプティリアン、バ－サ－カ－、ウォ－ロ－ド、ガ－ディアン、岛鱼
ペンデロ－ク	7	(神秘の力):40、(宝石类):30、(中和剂):50	无限回廊	リビングア－マ－、スペクタ－、ファントムナイト、デュラハン、ゴ－スト、スケアファントム
岛琥珀	6	(宝石类):40、(药の材料):70、(エリキシル):30、(中和剂):50	无限回廊	岛鱼
マンドラゴラの根	3	(药の材料):20、(エリキシル):5、(毒の材料):10、(中和剂):50	无限回廊	マンドラゴラ、ウィッチロ－ズ
龙にく	12	(食材・肉):100、(调味料):80、(中和剂):50	无限回廊	ウォ－ロ－ド、ラウムリザ－ド、フラン・プファイル、ドラゴン
龙のつの	15	(矿石类):90、(药の材料):80、(エリキシル):100、(中和剂):50	无限回廊	フラン・プファイル、ドラゴン
龙のウロコ	20	(神秘の力):70、(糸素材):90、(中和剂):50	无限回廊	フラン・プファイル、ドラゴン
ベヒモスの心脏	10	(药の材料):75、(エリキシル):80、(食材・肉):100、(中和剂):50	无限回廊	ビヒモス、レイジビ－スト
异界の辉石	2	(宝石类):20、(神秘の力):10、(中和剂):50	无限回廊	萤火の精、雹结の精、新绿の精、水晶の精灵
ユニコ－ンの角	10	(药の材料):80、(エリキシル):10、(中和剂):50	无限回廊	ユニコ－ン、ファントムナイト
トカゲの尻尾	5	(食材・肉):60、(药の材料):30、(中和剂):50	无限回廊	レプティリアン、バ－サ－カ－、ガ－ディアン、ウォ－ロ－ド
古びた铠	3	(神秘の力):25、(矿石类):80、(中和剂):50	无限回廊	リビングア－マ－、スペクタ－、ファントムナイト、デュラハン
たてがみ	4	(糸素材):30、(中和剂):50	无限回廊	ノ－コ－ン、ユニコ－ン、あばれ黑角兽、フレイメア
恶魔の角	8	(神秘の力):70、(毒の材料):70、(中和剂):50	无限回廊	黑の恶魔、金色羊
飞龙のツメ	15	(毒の材料):100、(エリキシル):70、(燃料):50、(中和剂):50	无限回廊	ワイバ－ン、古代の翼龙、デスウィング
ご神木の叶つぱ	20	(植物类):100、(神秘の力):80、(药の材料):90、(中和剂):50	エントの森、无限回廊	森の大精灵
怪鸟のつばさ	10	(糸素材):70、(食材・肉):55、(中和剂):50	无限回廊	ロック鸟、フレスヴェルグ、エルダ－グリフォン、グリフォニアン
蛇の毒袋	6	(药の材料):10、(毒の材料):50、(神秘の力):30、(中和剂):50	湿原木道、无限回廊	–
地球仪の玉	6	(神秘の力):30、(中和剂):50	モディス旧迹、无限回廊	ゴ－スト
やわらかい毛	4	(糸素材):30、(中和剂):50	ハンデルの森、开拓の村迹地、青云峡、无限回廊	カタクサうさぎ、カブラうさぎ、カタクサうさぎ、カロッテマうさぎ、ヤクトウォルフ
何かの黑焼き	4	(食材・肉):70、(药の材料):30、(神秘の力):20、(中和剂):50	湿原木道、无限回廊	–
クスリムシの糸	15	(糸素材):100、(火药):80、(药の材料):70、(中和剂):50	夕暗の森、无限回廊	巨大虫、森の大精灵、デスウィング
贝の化石	5	(矿石类):30、(神秘の力):40、(食材・肉):20、(中和剂):50	结束の炭矿、渴きの荒野、无限回廊	–
山パ－ル	8	(宝石类):75、(中和剂):50	ア－ルズ国有矿山、无限回廊	岛鱼
兽石	4	(矿石类):10、(中和剂):50	西方の沼、无限回廊	暴れヤギ、金色羊
ヤギのつの	5	(药の材料):60、(中和剂):50	ハンデルの森、开拓の村迹地、无限回廊	暴れヤギ、金色羊
こやし	1	(香料):10、(燃料):20、(中和剂):50	モヨリの森、新绿の森、无限回廊	ノ－コ－ン、アポステル、あばれ黑角兽
水	1	(液体):30、(中和剂):50	アトリエ、无限回廊	–
シャリオミルク	3	(调味料):30、(液体):50、(中和剂):50	ハンデルの森、无限回廊	–
泡立つ水	6	(液体):50、(中和剂):50	クエレの森、迷雾の森、无限回廊	–
药泉の涌水	10	(液体):70、(药の材料):70、(香料):60、(中和剂):50	クエレの森、川雾の林、无限回廊	–
小麦	3	(植物类):10、(食材・野菜):10、(中和剂):50	ハンデルの森、旧闻台地、无限回廊	–
青い实	4	(调味料):10、(植物类):10、(食材・野菜):40、(中和剂):50	ハンデルの森、青云峡、无限回廊	–
赤い实	4	(调味料):30、(植物类):20、(食材・野菜):20、(中和剂):50	ハンデルの森、きのこの森、无限回廊	カブラうさぎ
紫ぶどう	6	(调味料):20、(植物类):40、(食材・野菜):70、(中和剂):50	ハンデルの森、旧闻台地、无限回廊	–
水树の实	8	(调味料):60、(液体):90、(中和剂):50	クエレの森、无限回廊、迷雾の森	–
にんじん	1	(食材・野菜):40、(调味料):30、(中和剂):50	モヨリの森、无限回廊	カロッテうさぎ、カタクサうさぎ、カロッテマうさぎ
ジュエルビ－ンズ	15	(食材・野菜):70、(宝石类):75、(中和剂):50	阳光の溪流、ユヴェルの麓、无限回廊	–
カタイモ	10	(食材・野菜):60、(中和剂):50	原初の树海、ユヴェルの麓、无限回廊	–
五谷麦	20	(食材・野菜):80、(中和剂):50	无限回廊、ユヴェルの麓	–
安らぎの花	5	(药の材料):30、(植物类):20、(香料):40、(中和剂):50	花园遗迹、无限回廊	ハサミ飞び虫
花のみつ	8	(调味料):70、(液体):30、(香料):50、(中和剂):50	花园遗迹、无限回廊	ウィッチロ－ズ、トゲ飞び虫
ミネラルドロップ	6	(调味料):40、(药の材料):60、(中和剂):50	クエレの森、源流の森、无限回廊	ハサミ飞び虫
フレッシュミント	10	(植物类):70、(香料):80、(中和剂):50	花园遗迹、无限回廊	トゲ飞び虫
贤者のハ－ブ	15	(药の材料):90、(植物类):90、(エリキシル):70、(中和剂):50	トロンプ高原、木枯らし幽谷、无限回廊	新绿の精、ウィッチロ－ズ、巨大虫
森の	20	(液体):100、(神秘の力):80、(エリキシル):90、(中和剂):50	クエレの森、无限回廊	–
ひかる圆盘	10	(矿石类):30、(中和剂):50	モディス旧迹、蜃气楼の地、无限回廊	–
みえないふくろ	8	(杂货):40、(燃料):30、(中和剂):50	天险の峡、无限回廊	–
古代のガラクタ	10	(杂货):50、(中和剂):50	一条岬、无限回廊	アポステル、スケアファントム
年代物のつぼ	15	(杂货):60、(神秘の力):30、(中和剂):50	モディス旧迹	スケアファントム
作者不详の绘画	15	(杂货):70、(木材):50、(中和剂):50	モディス旧迹、最果て庭园、无限回廊	–
常世の炎	20	(燃料):80、(神秘の力):60、(中和剂):50	ヴェルス山、无限回廊	萤火の精、太古の翼龙、エアトシャッタ－、テラフラムリス

素材资料

名称	等级	调合类别及类别值	采取地点	掉落魔物
活源の水	20	（液体）：80、（神秘の力）：60、（中和剂）：50	クエレの森、无限回廊	雹结の精
悠久の风	20	（香料）：80、（神秘の力）：60、（中和剂）：50	トロンプ高原、无限回廊	新绿の精、ディアエレメント
原初の土	20	（エリキシル）：80、（神秘の力）：60、（中和剂）：50	モディス旧迹、夕暗の森、无限回廊	水晶の精灵
世界灵魂	20	（神秘の力）：100、（中和剂）：50	无限回廊、最果て庭园	黄昏の乙女、レイジビ－スト
坏れたアイテム	1	（杂货）：0、（中和剂）：50	调合失败获得	–
产业废弃物	1	（毒の材料）：100、（中和剂）：50	ハルト砦、トロンプ高原、光る洞窟、无限回廊	黒の恶魔
深渊の魂	20	（神秘の力）：100、（燃料）：50	–	黄昏の乙女

攻击类道具一览表

名称	等级	调合类别	所需素材	主效果	攻击范围
クラフト	2	（爆弹）：10	ニュ－ズ ×2	ニュ－ズ：物理ダメ－ジ・小	范围广
フラム	6	（爆弹）：30	フロジストン ×2；中和剂 ×1	フロジストン：炎ダメ－ジ	范围小
レヘルン	17	（爆弹）：20	树冰石 ×2；（火药）×1；中和剂 ×1	树冰石：冰ダメ－ジ	单体
ドナ－スト－ン	13	（魔法の道具）：20	震える结晶 ×2；（火药）×1；中和剂 ×1	震える结晶：雷ダメ－ジ	单体
地球仪	23	（杂货）：80、（魔法の道具）：50	地球仪の玉 ×1；（木材）×2；中和剂 ×1	地球仪の玉：土ダメ－ジ	单体
メテオ－ル	28	（爆弹）：60	（宝石类）×1；星のかけら ×3；（布）×1；（爆弹）×1	（宝石类）：星が降ってくる；星のかけら：（0 ~ 60）物理ダメ－ジ・微、（61 ~ 80）物理ダメ－ジ・小、（81 ~ 120）物理ダメ－ジ・中	全体
祝炮	15	（爆弹）：40	（火药）×2；（インゴット）×1；中和剂 ×1	（火药）：一尺弾；（インゴット）：（21 ~ 50）眠り状态にする、（51 ~ 120）黑暗状态にする	范围小
ぷに爆弹	18	（爆弹）：80	ぷにぷに玉 ×2；（布）×1；（爆弹）×1	ぷにぷに玉：ぷに爆发	单体
たたかう魔剑	25	（魔法の道具）：40	（インゴット）×1；（神秘の力）×1；研磨剂 ×2	（インゴット）：魔剑の一击	单体
风缲り车	30	（魔法の道具）：50	风の精の息吹 ×1；ガラス玉 ×2；（神秘の力）×1；（木材）×1	风の精の息吹：突风をおこす	单体
魔物の栖むツボ	35	（魔法の道具）：60	年代物のつぼ ×1；原初の土 ×1；（食材・肉）×2；（エリキシル）×1	年代物のつぼ：ツボから猛兽	全体
精灵石	45	（宝石类）：100、（魔法の道具）：90、（神秘の力）：80	コメ－ト ×1、悠久の风 ×2、异界の辉石 ×1；中和剂 ×1	コメ－ト：精灵召唤	范围小
ピ－スメ－カ－	50	（爆弹）：100	マグマスト－ン ×1；究极の钢材 ×1；小さな太阳 ×1；（燃料）×1	マグマスト－ン：祈りの花火	全体
魔女の秘药	16	（毒の材料）：20、（药品）：10	（毒の材料）×2；（液体）×1；マンドラゴラの根 ×1	（毒の材料）：（0 ~ 60）毒状态にする、（61 ~ 120）猛毒にする；（液体）：（21 ~ 120）酸性の；マンドラゴラの根：（41 ~ 60）咒い状态にする、（61 ~ 120）眠り状态にする	范围大
暗黑水	40	（毒の材料）：100、（液体）：50	（纯粋なる毒）×2；湖底の溜まり ×1；产业废弃物 ×1；液化溶剂 ×1	（纯粋なる毒）：三重苦；产业废弃物：（0 ~ 60）ペトペとする、（61 ~ 80）伤口を广げる、（81 ~ 120）毒状态でダメ－ジ；液化溶剂：（0 ~ 60）酸性の、（61 ~ 120）硫酸の	范围大
王家のアロマ	21	（药品）：30、（香料）：50、（毒の材料）：30	モリギンチャク ×1、（香料）×2、（毒の材料）×1	モリギンチャク：（0 ~ 60）眠り状态にする、（61 ~ 120）昏睡させる；（香料）：（61 ~ 80）脱力する香り、（81 ~ 120）刺激的な香り；（毒の材料）：（71 ~ 120）黑暗状态にする	范围大
时の石版	47	（魔法の道具）：100、（神秘の力）：75	世界灵魂 ×2；轮回の齿车 ×1；魔法の石材 ×1；知惠者の辞典 ×1	世界灵魂：（0 ~ 80）时の流れを迟める、（81 ~ 120）时の流れを早める	范围大
フォ－チュンダイス	33	（魔法の道具）：71、（神秘の力）：60、（宝石类）：50	龙のつの ×1；（神秘の力）×2；（宝石类）×1；研磨剂 ×1	龙のつの：サイコロを振る	范围大

回复药品类道具一览表

名称	等级	调合类别及对应等级	所需材料	主效果
レスキュ－花火	30	（爆弹）：40、（火药）：40	王家のアロマ ×1；（火药）×2；无重力ぶくろ ×1	王家のアロマ：救援信号
净化の水瓶	27	（药品）：60、（液体）:50	（液体）×1；（药品）×1；（药品）×1；研磨剂 ×1	液体：毒状态回复；（药品）：（61 以上）黑暗状态回复；ガラス玉：（81 以上）咒い状态回复
守护者の宝石	40	（魔法の道具）：60、（宝石类）：80	虹のかけら ×1；（宝石类）×1；（インゴット）×1（神秘の力）×2	虹のかけら：防御力大アップ（0 ~ 80）、防御力大アップ（81 ~ 120）；（インゴット）：状态异常轻减（61 ~ 80）、状态异常超轻减（81 ~ 120）
ヒ－リングサルヴ	1	（药品）：20	マジックグラス ×2；（植物类）×1；水 ×1	マジックグラス：（0 ~ 55）HP 回复・微、（56 ~ 75）HP 回复・小、（76 ~ 120）HP 回复・中
エリキシル剂	45	（药品）：100	（エリキシル）×3；ネクタル ×2；贤者のハ－ブ ×1；（药品）×1	（エリキシル）：（0 ~ 90）HP 回复・大 、（91 ~ 120）HP 回复・超；ネクタル：（0 ~ 80）战斗不能回复・大、（81 ~ 120）异常状态回复；贤者のハ－ブ：（0 ~ 25）MP 回复・大、（71 ~ 90）LP 回复・大、（91 ~ 120）HP 继续回复・超
妙药ドラッヘン	21	（药品）:70	药のもと ×2；トカゲの尻尾 ×1；（エリキシル）×1	药のもと：（0 ~ 80）HP 回复・中、（81 ~ 105）HP 回复・大、（106 ~ 120）HP 回复・超；トカゲの尻尾：（61 ~ 95）HP 继续回复・大、（96 ~ 120）龙の力；（エリキシル）：（0 ~ 40）攻击力アップ、（41 ~ 120）炎耐性付与
ナントカの秘药	33	（药品）：50	药泉の涌水 ×1；（药の材料）×2；（エリキシル）×1；中和剂 ×1	药泉の涌水：（0 ~ 60）HP 回复・中、（61 ~ 120）HP 回复・大；（药の材料）：（81 ~ 120）紧急回避付与；（エリキシル）：MP 回复・中
ヒ－リングベル	36	（魔法の道具）：90、（神秘の力）：60	ユニコ－ンの角 ×1；（インゴット）×1；（宝石类）×1；研磨剂 ×2	ユニコ－ンの角：（0 ~ 60）残数比例回复・小、（61 ~ 80）残数比例回复・中、（81 ~ 120）残数比例回复・大
知惠热シロップ	17	（药品）：40、（调味料）30	（药の材料）×2；（宝石类）×1；（エリキシル）×1	（药の材料）：（0 ~ 80）MP 回复・微、（81 ~ 120）MP 回复・中；（宝石类）：（0 ~ 40）あまい、（41 ~ 60）とてもあまい、（61 ~ 120）とろける甘さ
メンタルウォ－タ－	34	（药品）：80、（液体）：40	花のみつ ×3；（香料）×1；（液体）×1	花のみつ：（0 ~ 60）MP 回复・中、（61 ~ 90）MP 回复・大、（91 ~ 120）MP 回复・超；（香料）：（0 ~ 60）苦い、（61 ~ 120）眠り状态を回复；（液体）：（61 ~ 120）毒状态を回复
秘传タブレット	29	（药品）：60、（毒の材料）：60	ミネラルドロップ ×2；何かの黑焼き ×1；荣养剂 ×1；中和剂 ×1	ミネラルドロップ：状态异常を回复；何かの黑焼き：（0 ~ 60）强化を无效化；荣养剂：（0 ~ 80）HP 回复・大、（81 ~ 90）力を引き出す、（91 ~ 120）早さを引き出す
ネクタル	14	（药品）：60、（液体）:30	（神秘の力）×2；ぷにぷに玉 ×1；（液体）×1	（神秘の力）：（0 ~ 40）战斗不能回复・小、（41 ~ 80）战斗不能回复・中、（81 ~ 120）战斗不能回复・大
自动目觉まし	31	（魔法の道具）：55	ネクタル ×2；（宝石类）×1；轮回の齿车 ×1	ネクタル：（0 ~ 80）战斗不能自动回复、（81 ~ 120）战斗不能自动回复+；（宝石类）：（91 ~ 120）品质消耗缓和；轮回の齿车：（61 ~ 120）HP 继续回复・中
神秘のアンク	25	（魔法の道具）、（神秘の力）	水晶玉 ×1；（矿石类）×2；（神秘の力）×1；中和剂 ×1	水晶玉：（61 ~ 80）咒い状态を回复、（91 ~ 120）时の祝福；（矿石类）：（0 ~ 27）战斗不能回复・小、（28 ~ 45）HP 继续回复・中、（46 ~ 120）HP 一时增加；（神秘の力）：（0 ~ 45）攻击力プラス、（46 ~ 75）防御力プラス、（76 ~ 120）速度プラス
メルキシル剂	45	（药品）、（药の材料）	妙药ドラッヘン ×1；ナントカの秘药 ×1；ユニコ－ンの角 ×2；中和剂 ×1	妙药ドラッヘン：HP 回复・大；ナントカの秘药：MP 回复・大；ユニコ－ンの角：（0 ~ 70）战斗不能回复・大、（71 ~ 120）LP 回复・大

回复类食品一览表				
名称	等级	调合类别及对应等级	所需材料	主效果
手作りパイ	1	(パイ):55	盐 ×1;小麦粉 ×2;水 ×1	小麦粉:(0 ~ 85)LP 回复·微、(86 ~ 120)LP 回复·中;水:HP 回复·微
キノコのパイ	15	(パイ):80	(きのこ)×2;(调味料)×1;小麦粉 ×2;水 ×1	小麦粉:LP 回复·中;水:HP 回复·小
マイスタ－タルト	17	(デザ－ト):40	(食材·野菜)×2;(食材·肉)×2;(调味料)×1;小麦粉 ×1	(食材·野菜):(0 ~ 60)HP 回复·小、(61 ~ 120)HP 回复·中;(食材·肉):(61 ~ 120)HP 继续回复·小;(调味料):(0 ~ 40)しぶい、(41 ~ 80)あまい、(81 ~ 120)ほどよい甘み;小麦粉:(0 ~ 60)LP 回复·小、(61 ~ 120)LP 回复·中
デニッシュ	23	(料理):50	小麦粉 ×2;炼菌酵母 ×1;シャリオミルク ×2	小麦粉:(0 ~ 60)LP 回复·(61 ~ 120)LP 回复·大;炼菌酵母:HP 回复·中;シャリオミルク:(61 ~ 80)あまい、(81 ~ 120)ほどよい甘み
モンブラン	35	(デザ－ト):60	うに ×3;デニッシュ ×1;ハチミツ ×1	うに:(0 ~ 70)毒状态を回复、(71 ~ 120)状态异常を回复;デニッシュ:(0 ~ 65)HP 回复·中、(66 ~ 120)HP 回复·大;ハチミツ:LP 回复·大
デザ－トバスケット	40	(料理):80	(デザ－ト)×3;(神秘の力)×1;(布)×1;生きているナワ ×1	(デザ－ト):お果子が出てくる
メレンゲのパイ	20	(デザ－ト):80、(パイ):100	何かのタマゴ ×1;シャリオミルク ×2;ハチミツ ×1;小麦粉 ×2	何かのタマゴ:(0 ~ 60)HP 回复·小、(61 ~ 120)HP 回复·中;ハチミツ:(0 ~ 50)あまい、(51 ~ 70)ほどよい甘み、(71 ~ 120)とてもあまい;小麦粉:LP 回复·中
フルフルプディング	25	(デザ－ト):100	何かのタマゴ ×2;ぷにぷに玉 ×2;シャリオミルク ×1;(调味料)×1	何かのタマゴ:HP 回复·中;ぷにぷに玉:(0 ~ 70)LP 回复·中、(71 ~ 120)LP 回复·大;シャリオミルク:(0 ~ 60)MP 回复·小、(61 ~ 120)MP 回复·中
スペシャルミ－ト	27	(料理):60	(食材·肉)×2;(调味料)×1;ピュアオイル ×1	(食材·肉):(0 ~ 65)LP 回复·中、(66 ~ 120)LP 回复·大;(调味料):(0 ~ 75)HP 继续回复·小、(76 ~ 120):HP 继续回复·大
龙やきにく	43	(料理):100	龙にく ×1;蒸留酒 ×1;フレッシュミント ×3;炼金炭 ×2	龙にく:龙の味わい;蒸留酒:(61 ~ 80)HP 继续回复·中、(81 ~ 120)HP 继续回复·大;フレッシュミント:(0 ~ 60)MP 回复·小、(61 ~ 80)MP 回复·中、(81 ~ 120)MP 回复·大
全自动きのこ锅	29	(料理):70	(きのこ)×2;(食材·野菜)×1;(インゴット)×1	(きのこ):自动调理
新天地レ－ション	42	(料理):80、(食材·野菜):80、(食材·肉):80	(料理)×1;(デザ－ト)×1;(パイ)×1;中和剂 ×1	(料理):(0 ~ 60)HP 回复·大、(61 ~ 120)HP 回复·超;(デザ－ト):(0 ~ 60)MP 回复·中、(61 ~ 120)MP 回复·大;(パイ):(0 ~ 65)LP 回复·中、(66 ~ 120)LP 回复大

装备材料一览表				
名称	等级	调合类别及对应等级	所需材料	主效果
インゴット	1	(インゴット):10	(矿石类)×2;(燃料)×1	–
ツインク	12	(インゴット):20	スティム钢石 ×2;(燃料)×1	–
ドライメタル	15	(インゴット):30	震える结晶 ×2;(燃料)×1	–
シュテルメタル	20	(インゴット):40	グラビ石 ×2;(燃料)×1	–
プラティ－ン	25	(インゴット):50	ウィスプスト－ン ×2;(燃料)×1	–
ハルモリウム	30	(インゴット):60	龙のつの ×2;(燃料)×1	–
サンライト	35	(インゴット):70	黑阳矿 ×2;(燃料)×1	–
レ－ゲンティウム	40	(インゴット):80	虹のかけら ×2;(燃料)×1	–
クロ－ス	10	(布):10	(糸素材)×2;(液体)×1	–
モフコット	12	(布):20	ゼッテル ×2;(液体)×1	–
シルケス	15	(布):30	やわらかい毛 ×2;(液体)×1	–
ポリ－ウ－ル	20	(布):40	云绵花 ×2;(液体)×1	–
ネイロンフェザ－	25	(布):50	锁グモの巣 ×2;(液体)×1	–
ウィングキルト	30	(布):60	怪鸟のつばさ ×2;(液体)×1	–
スケイルクロス	35	(布):70	龙のウロコ ×2;(液体)×1	–
メディカルリネン	40	(布):80	クスリムシの糸 ×2;(液体)×1	–

调合类物品一览表				
名称	等级	调合类别及对应等级	所需材料	主效果
トラベルゲ－ト	42	(魔法の道具):100	(宝石类)×1;琉璃色の羽 ×4;(木材)×2	(宝石类):アトリエ归还
中和剂	1	(杂货):5	(中和剂)×1	–
ゼッテル	2	(杂货):25、(糸素材):10、(神秘の力):10	(植物类)×2;中和剂 ×1;水 ×2	–
ピュアオイル	17	(杂货):40、(火药):60、(调味料):20、(燃料):30	(燃料)×2、蒸留石 ×1	–
炼菌酵母	19	(杂货):50、(毒の材料):50、(调味料):40	(食材·野菜)×2;水 ×1;燃える土 ×1	–
炼金炭	15	(杂货):15、(火药):40、(宝石类):0	(木材)×2、(火药)×1	–
研磨剂	3	(杂货):10	フェスト ×2	–
あまい宝石	15	(宝石类):50	ハチミツ ×2;(宝石类)×1	–
纯粹なる毒	27	(毒の材料):50	(毒の材料)×2;中和剂 ×1	–
红の染料	10	(杂货):30	にんじん ×1;赤い实 ×1	–
水晶玉	21	(杂货):50、(神秘の力):30	ガラス玉 ×2;(宝石类)×1	–
药のもと	15	(药の材料):50	(药の材料)×2;(植物类)×1	–
生きているナワ	8	(杂货):80、(糸素材):70	干し草 ×1;(糸素材)×1;ぷにぷに玉 ×1	–
干し草	6	(杂货):20、(植物类):30	(植物类)×2;(燃料)×1	–
ガラス玉	14	(杂货):40	(矿石类)×2;研磨剂 ×1	–
虹の精油	23	(燃料):100	红の染料 ×1;紫ぶどう ×2;ピュアオイル ×1	–
魔法の绘の具	27	(杂货):90、(神秘の力):50、(液体):20	タ－ル液 ×2;虹の精油 ×1;(神秘の力)×1	–
タ－ル液	20	(火药):60、(燃料):70、(毒の材料):40	タ－ルの实 ×2;(木材)×1	–
小麦粉	4	(调味料):0、(火药):30	小麦 ×2;研磨剂 ×1	–
盐	5	(调味料):25	岩盐 ×2;(液体)×1;(燃料)×1	–
ハチミツ	7	(调味料):50、(液体):10	ハチの巣 ×2;中和剂 ×1	–
コメ－ト	30	(宝石类):80	山パ－ル ×1;研磨剂 ×3;中和剂 ×1	–
风の精の息吹	18	(神秘の力):50	(植物类)×1;(神秘の力)×2;(液体)×1	–
蒸留酒	22	(药の材料):30、(调味料):30、(液体):10	蒸留石 ×1;カタイモ ×1;水 ×1	–
ビア	27	(液体):20、(毒の材料):10	小麦 ×1;炼菌酵母 ×1;(液体)×1	–
ぶどう水	15	(液体):25	紫ぶどう ×1;ハチミツ ×1;水 ×1	–
ドライフラワ－	11	(植物类):20	(植物类)×2;(药の材料)×1;燃える土 ×1	–
乾いたにく	14	(食材·肉):30	(食材·肉)×2;燃える土 ×1	–
荣养剂	30	(魔法の道具):50	(植物类)×2;マジックグラス ×1;(液体)×1	(植物类):(0 ~ 80)材料品质アップ?、(81 ~ 120)材料品质大アップ?;マジックグラス:(71 ~ 95)材料特性数增?、(96 ~ 120)材料特性数增大?;(液体):(81 ~ 95)材料 Lv アップ?、(96 ~ 120)材料 Lv 大アップ

调合类物品一览表

名称	等级	调合类别及对应等级	所需材料	主效果
魔除けネット	27	（防灾用品）：50、（糸素材）：60	生きているナワ ×1；锁グモの巣 ×2；药泉の涌水 ×1	–
无重力ぶくろ	31	（住宅用品）：40、（布）：70	みえないふくろ ×1；グラビ石 ×2；中和剂 ×1	–
液化溶剂	33	（建筑用品）：80、（液体）：60、（毒の材料）：50	泡立つ水 ×1；タ－ル液 ×2；产业废弃物 ×2；中和剂 ×1	–
永年强化ペンキ	33	（住宅用品）：80、（液体）：60	魔法の绘の具 ×2；虹の精油 ×1；ラバ－ツリ－×1	–
树冰结晶	38	（开拓用品）：60、（矿石类）：75	树冰石 ×10；水 ×5；盐 ×3；中和剂 ×1	–
小さな太阳	40	（农耕用品）：100、（燃料）：75	常世の炎 ×3；（燃料）×2；黑阳矿 ×1；炼金炭 ×1	–
开拓便利ツ－ル	30	（建筑用品）：30、（矿石类）：60	（矿石类）×2；（木材）×1；ガラス玉 ×2	–
轮回の齿车	24	（观光用品）：50、（インゴット）：50	ひかる圆盘 ×1；古代のガラクタ ×2；研磨剂 ×2	–
知惠者の辞典	23	（观光用品）：20、（植物类）：50	ゼッテル ×3；红の染料 ×1；（布）×1	–
金块	39	（矿石类）：100、（宝石类）：80	无价值な岩 ×5；（燃料）×3；タ－ル液 ×2；万能ろ过剂 ×1	–
若返りのくすり	48	（魔法の道具）：50；（エリキシル）：100	深渊の魂 ×1；エリキシル剂 ×1；时の石板 ×1；中和剂 ×1	–
フラクタル冰瀑弹	45	（魔法の道具）：0、（エリキシル）：90	黑阳矿 ×3；雨云の石 ×5；液化溶剂 ×1	–

可装备开拓类道具一览表

名称	等级	调合类别及对应等级	所需材料	主效果
手编みのカゴ	15	（魔法の道具）：50	干し草 ×3；（布）×2；（糸素材）×2	干し草：（0～80）大きなサイズ、（81～120）ジャンボサイズ
祝福のコイン	30	（魔法の道具）:50、（神秘の力）:40、（矿石类）:50、（インゴット）：50	（矿石类）×3；（神秘の力）×1；研磨剂 ×2	（矿石类）:（0～70）カゴ劣化轻减、（71～120）カゴ劣化防止；（神秘の力）:（61～80）カゴ充填强化、（81～120）カゴ充填高速化
运命の札	26	（魔法の道具）：50、（布）：35	ゼッテル ×3；魔法の绘の具 ×1	魔法の绘の具：（0～80）金运アップ、（81～120）学习力アップ
空とぶじゅうたん	25	（魔法の道具）：50、（布）：55	やわらかい毛 ×2；（糸素材）×2；ア－ドラの尾羽 ×2	やわらかい毛：紧急避难
魅惑の女神像	28	（魔法の道具）：90、（インゴット）：70	（宝石类）×1；ガラス玉 ×3；清らかな香炉 ×1；魔法の石材 ×2	（宝石类）:（0～40）恶い噂が广まる、（41～80）良い噂が广まる、（81～120）素敌な噂が广まる
丰作手袋	33	（魔法の道具）：60	（糸素材）×2；魔法の绘の具 ×1；（神秘の力）×2	（糸素材）：（0～80采取上手になる、（81～120）采取プロになる
秘密バッグ	35	（魔法の道具）：80	（神秘の力）×3；ゼッテル ×4；やわらかい毛 ×2；（植物类）×2	（神秘の力）：出し入れ自由自在
旅人の靴	35	（魔法の道具）：70	（布）×3；世界灵魂 ×2；（神秘の力）×2	（布）:（0～85）街道ひとつぱしり、（85～120）万能ひとつぱしり

开拓类纳品物品一览表

名称	等级	调合类别及对应等级	所需材料	主效果
魔法の石材	7	（建筑用品）：30、（矿石类）：10	（矿石类）×5；マジックグラス ×5；（液体）×3；中和剂 ×3	–
炼金の钢材	20	（建筑用品）：60、（矿石类）：40	（インゴット）×5；研磨剂 ×5；炼金炭 ×3；中和剂 ×3	–
究极の钢材	35	（建筑用品）：80、（インゴット）；70	金块 ×3；液化溶剂 ×3；中和剂 ×5	–
ダウジングロッド	18	（开拓用品）：40、（神秘の力）：20	（インゴット）×1；（神秘の力）×1	–
地下见の水晶	36	（开拓用品）：80、（宝石类）：60	水晶玉 ×1；ダウジングロッド ×1；コメ－ト ×1；（木材）×1	–
ちむド－ル	20	（开拓用品）：100、（神秘の力）：80	（神秘の力）×3；ゼッテル ×5；ぷにぷに玉 ×3；（糸素材）×1	–
生きてるクワ	15	（农耕用品）：50、（神秘の力）：40	（インゴット）×1；ぷにぷに玉 ×2；（木材）×1	–
生きてるノコギリ	30	（农耕用品）：70、（神秘の力）：80	（インゴット）×1；ぷにぷに玉 ×2；研磨剂 ×1；（木材）×1	–
生きてる台车	35	（建筑用品）：80、（木材）：80	压缩木材 ×4；ぷにぷに玉 ×1；永年强化ペンキ ×1	–
生きてるつるはし	25	（开拓用品）：50、（神秘の力）：40	（矿石类）×2；ぷにぷに玉 ×1；（木材）×1	–
生きてるスコップ	20	（开拓用品）：70、（神秘の力）：60	（インゴット）×2；ぷにぷに玉 ×1；（木材）×1	–
压缩木材	5	（建筑用品）：20、（木材）：30	（木材）×2；中和剂 ×1	–
万能ろ过剂	30	（住宅用品）：60、（药の材料）：60	岩盐 ×1；炼金炭 ×1；药のもと ×1；中和剂 ×1	–
モルゲン炼金灯	23	（观光用品）：50、（インゴット）：50	ガラス玉 ×2；晴天の炎 ×1；（燃料）×1	–
杂草杀しの灵药	4	（农耕用品）：40、（药の材料）：30、（毒の材料）：50	こやし ×1；（毒の材料）×1；（液体）×1	–
防人の砂ぶくろ	24	（防灾用品）：30、（布）：50	辉く砂 ×2；タ－ル液 ×1；（布）×1	–
晴天の炎	20	（观光用品）：60、（燃料）：70	异界の辉石 ×1；锁グモの巣 ×2；燃える土 ×1；中和剂 ×1	–
雨云の石	20	（住宅用品）：50、（矿石类）：40	スタイム钢石 ×3；（神秘の力）×1；水 ×1；研磨剂 ×1	–
バル－ンテント	30	（住宅用品）：30、（布）：50	みえないふくろ ×2；ラバ－ツリ－×1；炼金の钢材 ×1	–
丰穣の土	33	（农耕用品）：30、（エリキシル）：50	こやし ×2、荣养剂 ×1、燃える土 ×1	–
时间流の种	17	（农耕用品）：40、（植物类）：60	（植物类）×2；グラビ石 ×1；炼菌酵母 ×1	–
吸引バッグ	30	（住宅用品）：70、（布）：60	自在风装置 ×1；炼金の钢材 ×1；（布）×2	–
自在风装置	29	（开拓用品）：50、（木材）：70	ア－ドラの尾羽 ×1；风の精の息吹 ×2；（木材）×1	–
大地の留め金	45	（防灾用品）：100、（矿石类）：80	究极の钢材 ×1；（糸素材）×3	–
ふしぎな箱庭	47	（住宅用品）：100、（木材）：80	（木材）×10；丰穣の土 ×3	–
王国の旗	15	（观光用品）：80、（布）：70	（布）×2；红の染料 ×1；（木材）×1	–
封印の护符	40	（防灾用品）：90、（神秘の力）：80	ゼッテル ×2；ル－ンスト－ン ×1	–
清らかな香炉	27	（防灾用品）：80、（香料）：70	（香料）×3；（木材）×5；年代物のつぼ ×1	–
安全ボックス	37	（防灾用品）：20、（木材）：70	开拓便利ツ－ル ×1；ヤギのつの ×1；压缩木材 ×2	–
动物共鸣器	25	（观光用品）：40、（神秘の力）：40	ラバ－ツリ－×1、ヤギのつの ×1、（糸素材）×2	–
混沌发信机	27	（防灾用品）：10、（神秘の力）：45	异界の辉石 ×1；（香料）×2；药のもと ×1；ドナ－スト－ン ×1	–
きのこの寝床	25	（农耕用品）：50、（きのこ）：50	（きのこ）×2；炼菌酵母 ×1；荣养剂 ×1；ガラス玉 ×3	（きのこ）：（0～40）ふつうのきのこ、（41～80）不思议なきのこ、（81～120）最高级きのこ
瓶づめキノコ	30	（观光用品）：100、（调味料）：80	ロイヤルクラウン ×1；五谷麦 ×2；（调味料）×2；虹の精油 ×1	ロイヤルクラウン：（0～60）上质な薰り、（61～80）真物の薰り、（81～120）王家误用达の薰り
调合机材	10	（魔法の道具）：50、（インゴット）：60	（インゴット）×3；ガラス玉 ×2；（木材）×2	–
耐热练成板	15	（魔法の道具）：60、（インゴット）：80	（インゴット）×2；炼金炭 ×2	–
涌泉汲み上げ机	50	（魔法の道具）：0、（神秘の力）：60	（インゴット）×20；轮回の齿车 ×5；耐热练成板 ×5；（燃料）×10	–
源泉パイプ	50	（杂货）：90、（インゴット）：80	炼金の钢材 ×1；ラバ－ツリ－×2；（糸素材）×1	–









装饰品一览表				
名称	等级	调合类别及对应等级	所需材料	主效果
グナ－デリング	29	（装饰品）：30、（矿石类）：50	（インゴット）×2；（宝石类）×1；山パ－ル ×1	（インゴット）:（0 ～ 30）速さのル－ン、（31 ～ 60）守りのル－ン、（61 ～ 120）力のル－ン
ル－ンスト－ン	18	（装饰品）：20、（宝石类）：40	（宝石类）×1；研磨剂 ×2；（神秘の力）×1	（宝石类）（0 ～ 30）确率轻减·小、（31 ～ 60）确率轻减·中、（61 ～ 120）确率轻减·大
メルクリウスの瞳	27	（装饰品）：10、（宝石类）：30	ガラス玉 ×2；（インゴット）×1；山パ－ル ×1	ガラス玉：（0 ～ 60）命中率上升·小、（61 ～ 80）命中率上升·中、（81 ～ 120）命中率上升·大；山パ－ル:（0 ～ 60）クリティカル·小、（61 ～ 80）クリティカル·中、（81 ～ 120）クリティカル·大
精灵の首饰り	38	（装饰品）：70、（宝石类）：50	风の精の息吹 ×2；コメ－ト ×1；フロジストン ×1；树冰石 ×2	风の精の息吹:（0 ～ 50）土ダメ－ジ耐性、（51 ～ 120）雷ダメ－ジ耐性；コメ－ト:（81 ～ 120）确率轻减·中；フロジストン:（0 ～ 50）冰ダメ－ジ耐性、（51 ～ 120）炎ダメ－ジ耐性
ゲベ－トアンク	24	（装饰品）：50、（神秘の力）：50	神秘のアンク ×1；（宝石类）×1；树冰石 ×2；（インゴット）×1	神秘のアンク:（0 ～ 30）毒耐性、（31 ～ 60）眠り耐性、（61 ～ 90）咒い耐性、（91 ～ 120）黑暗耐性；（宝石类）:（0 ～ 50）土ダメ－ジ轻减、（51 ～ 120）雷ダメ－ジ轻减；树冰石:（0 ～ 51）土ダメ－ジ轻减、（51 ～ 120）炎ダメ－ジ轻减
エンゼルチャ－ム	45	（装饰品）：80、（宝石类）：60	琉璃色の羽 ×1；（インゴット）×2；ダウジングロッド ×1	琉璃色の羽：（0 ～ 90）祝福されし行い、（91 ～ 120）神の奇迹たる行い；（インゴット）：（91 ～ 120）异常状态耐性；ダウジングロッド：（91 ～ 120）一击必杀耐性
ブレイブマスク	33	（装饰品）：75、（神秘の力）：55	（木材）×2；永年强化ペンキ ×1；やわらかい毛 ×2	（木材）：（0 ～ 80）アシスト强化、（81 ～ 120）勇者の魂；永年强化ペンキ：（0 ～ 50）HP 再生·小、（51 ～ 70）HP 再生·中、（71 ～ 120）HP 再生·大
ミシカルリング	43	（装饰品）：100、（宝石类）：80	（エリキシル）×2；（インゴット）×2；精灵石 ×1	（エリキシル）：ダメ－ジ变换吸收；（インゴット）：（0 ～ 90）能力减返
みえないクロ－ク	36	（装饰品）：40、（布）：80	（糸素材）×2；永年强化ペンキ ×1；魔法の绘の具 ×1	（糸素材）:（0 ～ 40）攻击回避·小、（41 ～ 80）攻击回避·中、（81 ～ 120）攻击回避·大
盗贼のバンダナ	19	（装饰品）：20、（布）：40	（布）×2；风の精の息吹 ×1；（宝石类）×1	（布）：无敌の逃げ足；风の精の息吹：（71 ～ 120）盗贼の感觉
まじない人形	21	（装饰品）：60、（布）：40	（布）×1；云绵花 ×2；红の染料 ×1	（布）：（0 ～ 60）战利品确率+、（61 ～ 120）战利品确率++、云绵花：（61 ～ 80）战利品特性 Lv+、（81 ～ 120）战利品特性 Lv++；红の染料：（61 ～ 80）战利品品质+、（81 ～ 120）战利品品质++
目觉めの怀中时计	36	（装饰品）：65、（神秘の力）：45	自动目觉まし ×1；（インゴット）×1；（糸素材）×2	自动目觉まし：（0 ～ 80）自动战斗复归、（81 ～ 120）自动战斗复归+；（インゴット）：（71 ～ 120）HP 再生·中
リバ－ストルク	33	（装饰品）：90、（布）：70	ひかる圆盘 ×1；水晶玉 ×1；（エリキシル）×1；（インゴット）×1	ひかる圆盘：（0 ～ 80）HP/MP 入替、（81 ～ 120）HP ダメ－ジ反转
约束の腕轮	45	（装饰品）：95、（矿石类）：60	守护者の宝石 ×1；金刚檀 ×1；ユニコ－ンの角 ×1；世界灵魂 ×1	守护者の宝石：信赖の力；ユニコ－ンの角：（0 ～ 70）ダメ－ジ轻减·小、（71 ～ 85）ダメ－ジ轻减·中、（86 ～ 120）ダメ－ジ轻减·大
神速自在带	43	（装饰品）：100、（矿石类）：70	クスリムシの糸 ×3；大地の留め金 ×1；魔除けネット ×1	クスリムシの糸：（0 ～ 80）疾风の动き、（81 ～ 120）高速行动
英雄のメダル	35	（装饰品）：85、（矿石类）：80	（インゴット）×2；ベヒモスの心脏 ×1；飞龙のツメ ×1；怪鸟のつばさ ×1	（インゴット）：（0 ～ 70）战斗不能回避·大、（71 ～ 85）战斗不能回避·超、（86 ～ 120）战斗不能回避·极

主效果

主效果体现在调合道具上，它根据使用材料的品质、道具的类型和特性决定。其中素材固定的效果值由道具品质和特性决定，素材为调合类时则由道具的类型值和特性决定。调合后的主效果在选择材料时会显示在素材的下方。若从未调合出过该主效果，则显示的是???。

主效果一览	
名称	效果
物理ダメ－ジ·微	目标受到微量无属性伤害
物理ダメ－ジ·小	目标受到少量无属性伤害
物理ダメ－ジ·中	目标受到无属性伤害
炎ダメ－ジ	目标受到炎属性伤害，给予的伤害大小根据目标的耐性会有所浮动
冰ダメ－ジ	目标受到冰属性伤害，给予的伤害大小根据目标的耐性会有所浮动
雷ダメ－ジ	目标受到雷属性伤害，给予的伤害大小根据目标的耐性会有所浮动
土ダメ－ジ	目标受到地属性伤害，给予的伤害大小根据目标的耐性会有所浮动
星が降ってくる	持续三回合在目标敌人处落下流星
一尺弹	发射炮弹，使目标受到中程度的火属性伤害
ぷに爆发	无视目标的防御力，对其造成无属性伤害
魔剑の一击	对目标造成伤害后，并回复伤害量 50% 的 HP
突风をおこす	产生强力的冲击波对目标造成无属性大伤害
ツボから猛兽	放出猛兽攻击目标
精灵召唤	召唤出精灵，使目标受到炎属性中伤害
祈りの花火	持续三回合给予敌人炎属性大伤害，伤害依次增大
融け出す魔力	劣化速度大幅上升的同时，威力上升 265%
眠り状态にする	攻击有一定几率使目标进入睡眠状态
毒状态にする	攻击有一定几率使目标进入中毒状态，HP 缓缓减少
咒い状态にする	攻击有一定几率使目标进入诅咒状态，回复 HP 的效果将被弱化
黑暗状态にする	攻击有一定几率使目标进入黑暗状态，回避率和命中率下降
猛毒にする	使目标进入中毒状态的几率增加
昏睡させる	使目标进入睡眠状态的几率增加
三重苦	有一定几率同时给予目标黑暗、毒、咒い状态
酸性の	用带有腐蚀效果的液体使目标的防御力在 5 回合内下降 10
べとべとする	使目标的速度在 5 回合内下降 10
毒状态でダメ－ジ	敌人为中毒状态时，每回合行动时受到的伤害增加
伤口を广がる	敌人行动三次之前，将受到额外的伤害
硫酸の	给予敌人无视防御力的攻击
サイコロを振る	摇动骰子，随机出现以下的一种效果：1. 什么都不发生；2. 让对象随机中睡眠、毒、缓慢、诅咒、黑暗状态；3. 对象的等级下降 3 级；4. 对象的等级下降 5 级且同时中毒、诅咒和黑暗状态。
HP 回复·微	目标的 HP 微量回复

主效果一览	
名称	效果
HP 回复·小	目标的 HP 少量回复
HP 回复·中	目标的 HP 中量回复
HP 回复·大	目标的 HP 大量回复
HP 回复·超	目标的 HP 超大量回复
MP 回复·微	目标的 MP 微量回复
MP 回复·小	目标的 MP 少量回复
MP 回复·中	目标的 MP 中量回复
MP 回复·大	目标的 MP 大量回复
MP 回复·超	目标的 MP 超大量回复
LP 回复·微	目标的 LP 微量回复
LP 回复·小	目标的 LP 少量回复
LP 回复·中	目标的 LP 中量回复
LP 回复·大	目标的 LP 大量回复
HP 继续回复·小	战斗中每回合都会回复 HP，回复量较少
HP 继续回复·中	战斗中每回合都会回复 HP，回复量适中
HP 继续回复·大	战斗中每回合都会回复 HP，回复量较多
HP 继续回复·超	战斗中每回合都会回复 HP，回复量最多
残数比例回复·小	道具的使用回数越少，回复效果越大
残数比例回复·中	道具的使用回数越少，回复效果越大
残数比例回复·大	道具的使用回数越少，回复效果越大
救援信号	在战斗中间隔一段时间后发动 2 次以下效果之一：1. 战斗不能回复，并回复 30% 的 HP；2. 回复 HP 和 LP；每次行动时回复 HP 且回复 LP
お果子が出てくる	持续三个回合出现以下随机一种效果：1. 回复 HP 和 LP；2.HP 回复，且等级上升 3 级；3.HP 回复，且异常状态全回复；4.HP 回复，且 20% 的概率在行动后等待时间减半
HP 一时增加	HP 最大值增加 30
龙の力	在 5 回合内会心一击率增加 50%
龙の味わい	HP 大量回复，且等级上升 3 级
力を引き出す	等级上升 2 级
炎耐性付与	5 回合内角色的炎耐性上升 33%
状态异常轻减	中异常状态的概率减少 40%，中异常状态后效果减轻
状态异常超轻减	中异常状态的概率减少 60%，中异常状态后效果减轻
紧急回避付与	一击战斗不能的效果出现的概率减少 15%
早さを引き出す	行动后 15% 的几率使等待时间减半，效果可以维持 5 回合
品质消耗缓和	使用时道具品质的消耗量减少 25
あまい	HP 微量回复
ほどよい甘み	HP 少量回复
とてもあまい	HP 中程度回复
とろける甘さ	HP 回复
シブい	使用者有一定概率进入减速状态
苦い	食物太苦而引起头痛，导致 5 回合内防御力下降 8 ～ 10
自动调理	使用后回复 HP 和 MP，在接下来的回合中角色会自动使用料理

主效果一览	
名称	效果
战斗不能回复・小	解除战斗不能状态，复活时 HP 少量回复
战斗不能回复・中	解除战斗不能状态，复活时 HP 中量回复
战斗不能回复・大	解除战斗不能状态，复活时 HP 大量回复
战斗不能自动回复	当 HP 降至 0 后自动复活，回复 25% 的 HP
战斗不能自动回复＋	当 HP 降至 0 后自动复活，回复 40% 的 HP
攻击力プラス	在 5 回合内攻击力上升 15
防御力プラス	在 5 回合内防御力上升 15
防御力アップ	在 5 回合内防御力上升 10，有效减少受到的物理伤害
防御力大アップ	在 5 回合内防御力上升 15，有效减少受到的物理伤害
速度プラス	在 5 回合内速度上升 15
毒状态を回复	解除中毒状态
眠り状态を回复	解除睡眠状态
咒い状态を回复	解除诅咒状态
黑暗状态を回复	解除黑暗状态
状态异常を回复	解除所有异常状态
强化を无效	解除所有能提升目标能力的效果
ふつうのきのこ	商店的卖价增加 10%
不思议なきのこ	商店的卖价增加 50%
最高级なきのこ	商店的卖价增加 100%
上质な薰り	商店的卖价增加 50%
真品の薰り	商店的卖价增加 100%
王家御用达の薰り	商店的卖价增加 300%
时の祝福	减少对象的等待时间，行动速度增加
时の流れを早める	让时间的流动变快
时の流れを迟める	让时间的流动变慢
力のルーン	装备后攻击力提升 15
守りのルーン	装备后防御力提升 15
速さのルーン	装备后速度提升 15
战利品确率 +	胜利后有获得敌人的掉落品增加 15%
战利品确率 ++	胜利后有获得敌人的掉落品增加 25%
战利品特性 Lv+	胜利后获得的掉落品的特性等级 +1
战利品特性 Lv++	胜利后获得的掉落品的特性等级 +2
战利品品质 +	胜利后获得的掉落品品质上升 10%
战利品品质 ++	胜利后获得的掉落品品质上升 10% ~ 25%
能力减退	装备后攻防能力下降
无敌の逃げ足	在战斗中逃跑的成功率增加，同时自身的速度上升 15，但是依然无法脱离 BOSS 战等强制战斗。
祝福されし行い	装备后每次行动都能回复少量的 HP
神の奇迹たる行い	装备后每次行动都能回复中程度量的 HP
自动战斗复归	在战斗中死亡的情况下在下一回合会自动复活，HP 回复 10%
自动战斗复归 +	在战斗中死亡的情况下在下一回合会自动复活，HP 回复 25%
信赖の力	装备后，援护槽的增加速度上升 30%
HP/MP 入替	装备后 HP 和 MP 的最大值互相替换，但是装备增加的部分不会替换
疾风の动き	装备后速度提升 30
高速行动	装备后有 15% 的概率减半等待时间
紧急避难	队伍全灭的情况下，会自动回到采集点的入口
出し入れ自由自在	可以在任何地方使用仓库
アトリエ归还	在采取地使用的时候，能瞬间回到工作室
街道ひとっぱしり	在街道之间的移动缩短一日，原来消耗 1 日的距离则不会有任何改变
万能ひとっぱしり	在街道之间的移动缩短一日，行动速度增快
材料 Lv アップ?	使用后再进行采集，能让素材的特性等级提升
材料 Lv 大アップ?	使用后再进行采集，能让素材的特性等级大幅度提升
材料品质アップ?	使用后再进行采集，能让素材的品质提升
材料品质大アップ?	使用后再进行采集，能让素材的品质大幅度提升
材料特性数增?	使用后再进行采集，能让素材的特性数量增多
材料特性数增大?	使用后再进行采集，能让素材的特性数量增更多
采取上手になる	采集到的素材数量 +1
采取プロになる	采集到的素材数量 +2
大きなサイズ	背包扩容至 80 格
ジャンボサイズ	背包扩容至 100 格
カゴ劣化轻减	装备后道具的劣化速度为平时的 50%
カゴ劣化防止	装备后道具将不会劣化
カゴ充填强化	装备后品质会自动提升的道具提升速度 1.5 倍
カゴ充填高速化	装备后品质会自动提升的道具提升速度 2 倍
金运アップ	胜利后获得的金币增加
学习力アップ	胜利后获得的经验值增加
悪い噂が广まる	装备后在提升人气时增加的人气减少，人气下降时会损失更多的人气
良い噂が广まる	装备后在提升人气时能获得更多的人气，人气下降的时候能减少损失
素敌な噂が广まる	装备后在提升人气时能获得更多的人气，人气下降的时候能减少损失，效果比良い噂が广まる更好
炎ダメージ轻减	装备后炎耐性增加 15
土ダメージ轻减	装备后土耐性增加 15
雷ダメージ轻减	装备后雷耐性增加 15
冰ダメージ轻减	装备后冰耐性增加 15
炎ダメージ耐性	装备后炎耐性增加 25
土ダメージ耐性	装备后土耐性增加 25
雷ダメージ耐性	装备后雷耐性增加 25
冰ダメージ耐性	装备后冰耐性增加 25
HP 再生・小	战斗中每次行动都会回复 5HP

主效果一览	
名称	效果
HP 再生・中	战斗中每次行动都会回复 10HP
HP 再生・大	战斗中每次行动都会回复 15HP
アシスト强化	装备后在战斗中支援攻击时造成的伤害增加 20%
勇者の魂	装备后最大 HP 增加 50
クリティカル・小	战斗中会提高会心一击率 10%
クリティカル・中	战斗中会提高会心一击率 20%
クリティカル・大	战斗中会提高会心一击率 30%
攻击回避・小	战斗中回避敌人的攻击概率较小提升
攻击回避・中	战斗中回避敌人的攻击概率提升
攻击回避・大	战斗中回避敌人的攻击概率较大提升
命中率上升・小	战斗中命中目标的概率较小提升
命中率上升・中	战斗中命中目标的概率提升
命中率上升・大	战斗中命中目标的概率较大提升
战斗不能回避・大	受到致命一击的时候有 20% 的几率 HP 剩余 1
战斗不能回避・超	受到致命一击的时候有 25% 的几率 HP 剩余 1
战斗不能回避・极	受到致命一击的时候有 30% 的几率 HP 剩余 1
确率轻减・小	战斗时进入异常状态的几率减少 25%
确率轻减・中	战斗时进入异常状态的几率减少 35%
确率轻减・大	战斗时进入异常状态的几率减少 50%
ダメージ轻减・小	装备后战斗中受到的伤害减少
ダメージ轻减・中	装备后战斗中受到的伤害减少，效果高于ダメージ轻减・小
ダメージ轻减・大	装备后战斗中受到的伤害减少，效果高于ダメージ轻减・大
毒耐性	装备后完全防止异常状态毒
眠り耐性	装备后完全防止异常状态睡眠
咒い耐性	装备后完全防止异常状态诅咒
黑暗耐性	装备后完全防止异常状态黑暗
一击必杀耐性	装备后一击必杀的技能无效化
状态异常耐性	装备后所有异常状态无效化
ダメージ变换吸收	装备后，受到伤害时回复伤害量 33% 的 MP，使用技能时回复消耗 MP 量 33% 的 HP
盗贼の感觉	不容易被敌人攻击，回避率上升

特性

特性是每个素材随机附带附加能力。在调合阶段玩家可以看到成品可供选择的特性（特性会根据消耗等级从高到低排列），调合出成品后，成品能够继承调合素材的特性，之后成品便能拥有这个素材的特性效果。每种特性都拥有固定的消耗等级（COST），在不超过道具 COST 值的前提下玩家一共可以选择继承五种特性。而某些特性通过特定的组合可以将它们转变为一种新的特性，这就是本作中新增的特性合成系统。合成的新特性有着比原有特性更强大的效果，同时它的 COST 值也很高，因此如何通过过渡素材提高道具的 COST 上限也是制作出强力道具的关键要素（通常来说要做出最强装备需要 130 以上的 COST 值）。

全道具通用特性		
名称	CL	效果
高值 Lv1	2	在店里买进的价格提高 20 金币
高值 Lv2	5	在店里买进的价格提高 50 金币
高值 Lv3	7	在店里买进的价格提高 70 金币
高级品	10	通过高值 Lv1 和高值 Lv2 合成，在店里买进的价格提高 100 金币
限定贩卖品	20	通过高值 Lv2 和高值 Lv3 合成，在店里买进的价格提高 200 金币
ロイヤル御用达	30	通过高级品和限定贩卖品合成，在店里买进的价格提高 300 金币
安物 Lv1	1	在店里买进的价格降低 20 金币
安物 Lv2	4	在店里买进的价格降低 40 金币
安物 Lv3	6	在店里买进的价格降低 60 金币
セール品	10	通过安物 Lv1 和安物 Lv2 合成，在店里买进的价格降低 100 金币
在库品处分	20	通过安物 Lv2 和安物 Lv3 合成，在店里买进的价格降低 200 金币
废弃直前激安品	40	通过セール品和在库品处分合成，在店里买进的价格降低 300 金币
高品质 Lv1	2	调合的成品品质在原基础上提升 10%
高品质 Lv2	5	调合的成品品质在原基础上提升 20%
高品质 Lv3	8	调合的成品品质在原基础上提升 30%
出来が良い	10	通过高品质 Lv1 和高品质 Lv2 合成，合的成品品质在原基础上提升 30%
プロの完成度	20	通过高品质 Lv2 和高品质 Lv3 合成，合的成品品质在原基础上提升 50%
超クオリティ	30	通过出来が良い和プロの完成度合成，合的成品品质在原基础上提升 100%
成功率上升 Lv1	–	调合成功率提升 15%
成功率上升 Lv2	–	调合成功率提升 30%
初心者向け	–	通过成功率上升 Lv1 和成功率上升 Lv2 合成，调合成功率提升 50%
コストレベル +1	3	消耗等级增加 5
コストレベル +2	7	消耗等级增加 10
コストレベル +3	10	消耗等级增加 15
コスト扩张	15	通过コストレベル +1 和コストレベル +2 合成，消耗等级增加 20
コスト效率强化	25	通过コストレベル +2 和コストレベル +3 合成，消耗等级增加 30
コスト枠极大	40	通过コスト扩张和コスト效率强化合成，消耗等级增加 50

消耗道具通用特性		
名称	CL	效果
劣化防止 Lv1	–	劣化速度降低 25%
劣化防止 Lv2	–	劣化速度降低 50%
劣化防止 Lv3	–	劣化速度降低 75%
保存效果	–	通过劣化防止 Lv1 和劣化防止 Lv2 合成，劣化速度降低 75%
劣化无效化	–	通过劣化防止 Lv2 和劣化防止 Lv3 合成，劣化速度降低 100%
永久に保たれる	–	通过保存效果和劣化无效化合成，劣化速度降低 100%，且会自动充填
效果安定 Lv1	7	道具的效果比较稳定，乱数幅度下降 30%
效果安定 Lv2	10	道具的效果更加稳定，乱数幅度下降 50%
不变の效果	20	通过效果安定 Lv1 和效果安定 Lv2 合成，乱数幅度固定，必然出现高数值
判定扩大 Lv1	7	随机触发效果的道具成功几率提高 30%
判定扩大 Lv2	10	随机触发效果的道具成功几率提高 50%
疑惑の判定	20	通过判定扩大 Lv1 和判定扩大 Lv2 合成，随机触发效果的道具成功几率提高一倍
生きている	5	战斗中メルル的 HP 处于 20% 以下时自动触发效果
活きがいい	8	战斗中メルル的 HP 处于 50% 以下时自动触发效果
やる气マンマン	–	战斗中メルル的 HP 处于 99% 以下时自动触发效果
使用回数 +1	6	道具的使用回数 +1，但效果下降 20%
使用回数 +2	8	道具的使用回数 +2，但效果下降 30%
使用回数 +3	10	道具的使用回数 +3，但效果下降 40%
大きい	15	通过使用回数 +1 和使用回数 Lv2 合成，道具的使用回数 +3，但效果下降 10%
特大の	30	通过使用回数 +2 和使用回数 Lv3 合成，道具的使用回数 +3，但效果下降 5%
おばけサイズ	50	通过大きい和特大の合成，道具的使用回数 +3，且效果不会下降
ランク强化 Lv1	4	道具的质量 ×5%，同时道具效果提升
ランク强化 Lv2	7	道具的质量 ×7%，同时道具效果提升
ランク强化 Lv3	9	道具的质量 ×10%，同时道具效果提升
ランクで强化	13	通过ランク强化 Lv1 和ランク强化 Lv2 合成，道具的质量 ×10%，同时道具效果提升
ランクボ－ナス	20	通过ランク强化 Lv2 和ランク强化 Lv3 合成，道具的质量 ×15%，同时道具效果提升
ランクスペシャル	50	通过ランクで强化和ランクボ－ナス合成，道具的质量 ×25%，同时道具效果提升
范围ボ－ナス Lv1	4	威力上升，上升量为效果范围中的敌人数量 ×5%
范围ボ－ナス Lv2	7	威力上升，上升量为效果范围中的敌人数量 ×10%
范围ボ－ナス Lv3	9	威力上升，上升量为效果范围中的敌人数量 ×15%
复数に效く	15	通过范围ボ－ナス Lv1 和范围ボ－ナス Lv2 合成，威力上升，上升量为效果范围中的敌人数量 ×15%
复数によく效く	20	通过范围ボ－ナス Lv2 和范围ボ－ナス Lv3 合成，威力上升，上升量为效果范围中的敌人数量 ×20%
复数に效果增大	35	通过复数に效く和复数によく效く合成，威力上升，上升量为效果范围中的敌人数量 ×50%
少数ボ－ナス Lv1	4	威力上升，上升量为 15% ÷ 效果范围内的敌人数量
少数ボ－ナス Lv2	–	威力上升，上升量为 30% ÷ 效果范围内的敌人数量
少数ボ－ナス Lv3	9	威力上升，上升量为 45% ÷ 效果范围内的敌人数量
单体に效く	13	通过少数ボ－ナス Lv1 和少数ボ－ナス Lv2 合成，威力上升，上升量为 45% ÷ 效果范围内的敌人数量
单体によく效く	20	通过少数ボ－ナス Lv2 和少数ボ－ナス Lv3 合成，威力上升，上升量为 75% ÷ 效果范围内的敌人数量
单体に效果增大	40	通过单体に效く和单体によく效く合成，威力上升，上升量为 100% ÷ 效果范围内的敌人数量
特性强化 Lv1	25	通过复数に效く和单体に效く合成，道具的威力上升，上升量为道具的等级总数
特性强化 Lv2	35	通过复数によく效く和单体によく效く合成，道具的威力上升，上升量为道具的等级总数 ×2
コストボ－ナス	50	通过复数に效果增大和单体に效果增大合成，道具的威力上升，上升量为道具的等级总数 ×3
使い切り强化 Lv1	4	道具的使用回数剩 1 时，威力提升 20%
使い切り强化 Lv2	7	道具的使用回数剩 1 时，威力提升 40%
使い切り强化 Lv3	9	道具的使用回数剩 1 时，威力提升 60%
最後の一击	15	通过使い切り强化 Lv1 和使い切り强化 Lv2 合成，道具的使用回数剩 1 时，威力提升 60%
シングルバ－スト	20	通过使い切り强化 Lv2 和使い切り强化 Lv3 合成，道具的使用回数剩 1 时，威力提升 100%
ラストマンユ－ズ	40	通过最後の一击和シングルバ－スト合成，道具的使用回数剩 1 时，威力提升 150%
高速使用 Lv1	5	使用道具时产生的 WT 值减少 10%，但是会让道具的威力下降 5%
高速使用 Lv2	10	使用道具时产生的 WT 值减少 20%，但是会让道具的威力下降 10%
高速使用 Lv3	15	使用道具时产生的 WT 值减少 30%，但是会让道具的威力下降 15%
扱いやすい	20	通过高速使用 Lv1 和高速使用 Lv2 合成，使用道具时产生的 WT 值减少 10%
手轻に使える	35	通过高速使用 Lv1 和高速使用 Lv2 合成，使用道具时产生的 WT 值减少 20%
ソニックスロ－	50	通过扱いやすい和手轻に使える合成，使用道具时产生的 WT 值减少 30%
回数压缩 Lv1	5	以减少一次使用回数为代价使道具的威力上升，上升范围为使用回数 ×3%
回数压缩 Lv2	9	以减少一次使用回数为代价使道具的威力上升，上升范围为使用回数 ×6%
回数压缩 Lv3	10	以减少一次使用回数为代价使道具的威力上升，上升范围为使用回数 ×9%
强制使い切り	10	通过回数压缩 Lv1 和回数压缩 Lv2 合成，以减少一次使用回数为代价使道具的威力上升，上升范围为使用回数 ×9%
回数フル使用	25	通过回数压缩 Lv2 和回数压缩 Lv3 合成，以减少一次使用回数为代价使道具的威力上升，上升范围为使用回数 ×15%
一点ぶっこみ使用	50	通过强制使い切り和回数フル使用合成，以减少一次使用回数为代价使道具的威力上升，上升范围为使用回数 ×25%
回数补正 Lv1	5	道具威力上升，上升范围为使用回数 ×2%
回数补正 Lv2	9	道具威力上升，上升范围为使用回数 ×4%
回数补正 Lv3	10	道具威力上升，上升范围为使用回数 ×6%
使用回数で强化	10	通过回数补正 Lv1 和回数补正 Lv2 合成，道具威力上升，上升范围为使用回数 ×6%
回数ボ－ナス特盛	25	通过回数补正 Lv2 和回数补正 Lv3 合成，道具威力上升，上升范围为使用回数 ×10%
カウントブ－スト	50	通过使用回数で强化和回数ボ－ナス特盛合成，道具威力上升，上升范围为使用回数 ×15%

消耗道具通用特性		
名称	CL	效果
タイム型化 Lv1	5	带有辅助效果的回复道具，其效果可以额外持续 1 回合，但道具的威力下降 30%
タイム型化 Lv2	8	带有辅助效果的回复道具，其效果可以额外持续 2 回合，但道具的威力下降 40%
タイム型化 Lv3	10	带有辅助效果的回复道具，其效果可以额外持续 3 回合，但道具的威力下降 50%
分割利用	15	通过タイム型化 Lv1 和タイム型化 Lv2 合成，带有辅助效果的回复道具，其效果可以额外持续 1 回合
アイテム分裂	25	通过タイム型化 Lv2 和タイム型化 Lv3 合成，带有辅助效果的回复道具，其效果可以额外持续 2 回合
		通过分割利用和アイテム分裂合成，带有辅助效果的回复道具，其效果可以额外持续 3 回合
空气の轻さ	25	使用道具后等待时间缩短 25%
丰穣の恵み	25	道具的使用回数 +3，且质量提升 100%

攻击型道具专用特性		
名称	CL	效果
破坏力增加 Lv1	3	道具的威力提升 10%
破坏力增加 Lv2	6	道具的威力提升 15%
破坏力增加 Lv3	8	道具的威力提升 20%
とても痛い	11	通过破坏力增加 Lv1 和破坏力增加 Lv2 合成，道具的威力提升 25%
破坏者の祝福	20	通过破坏力增加 Lv2 和破坏力增加 Lv3 合成，道具的威力提升 35%
破坏神の祝福	40	通过とても痛い和破坏者の祝福合成，道具的威力提升 50%
クリティカル Lv1	4	道具的会心一击率提升 20%
クリティカル Lv2	7	道具的会心一击率提升 30%
クリティカル Lv3	10	道具的会心一击率提升 50%
会心の出来	15	通过クリティカル Lv1 和クリティカル Lv2 合成，道具的会心一击率提升 50%
必中クリティカル	30	通过クリティカル Lv2 和クリティカル Lv3 合成，道具的会心一击率提升 100%
一击必杀	50	通过会心の出来和必中クリティカル合成，普通杂兵一击必杀（BOSS 无效）
弹けるトゲ	1	附加 7 点物理攻击
燃える气体	3	附加 16 点火属性攻击
滴る毒液	–	附加毒属性攻击
魂を吸い取る	–	附加 HP 吸收效果
诱爆する	8	附加 34 点火属性攻击
力を夺う	–	使对手附加的攻击力还原，我方攻击力上升
溶解させる	–	使对手附加的防御力还原
络みつく	–	附加降低速度的效果
纯粋なる力	10	附加 70 点物理攻击
炎の精の力	20	附加 85 点火属性攻击
冰の精の力	20	附加 85 点冰属性攻击
风の精の力	20	附加 85 点雷属性攻击
土の精の力	20	附加 85 点地属性攻击

回复型道具专用特性		
名称	CL	效果
回复力增加 Lv1	2	道具效果提升 10%
回复力增加 Lv2	6	道具效果提升 15%
回复力增加 Lv3	8	道具效果提升 20%
治りが早い	11	通过回复力增加 Lv1 和回复力增加 Lv2 合成，道具效果提升 25%
治愈者の祝福	20	通过回复力增加 Lv2 和回复力增加 Lv3 合成，道具效果提升 35%
天の神の祝福	40	通过治りが早い和治愈者の祝福合成，道具效果提升 50%
回复のオ－ラ	–	使回复效果得到大幅度提升，并拥有持续回复效果
伤に效く	–	回复所有 HP
气付け效果	–	复活角色，但角色的当前 HP 会处于较少的状态
生命の源	–	回复少量 LP
万病に效く	–	解除中毒、睡眠和黑暗状态
神木の祝福	–	解除所有异常效果，并提升防御力
黑烧き效果	–	解除中毒效果，并提高所有异常状态的抗性

武器专用特性		
名称	CL	效果
攻击力 +5	3	提升 5 点攻击力
攻击力 +7	6	提升 7 点攻击力
攻击力 +10	9	提升 10 点攻击力
攻击强化	12	通过攻击力 +5 和攻击力 +7 合成，提升 12 点攻击力
攻击力ブ－スト	20	通过攻击力 +7 和攻击力 +10 合成，提升 17 点攻击力
パワ－ヒッタ－	35	通过攻击强化和攻击力ブ－スト合成，提升 25 点攻击力
ダメ－ジ还元 Lv1	4	普通攻击造成伤害的 3% 转换为自身的 HP
ダメ－ジ还元 Lv2	7	普通攻击造成伤害的 5% 转换为自身的 HP
ダメ－ジ还元 Lv3	10	普通攻击造成伤害的 7% 转换为自身的 HP
HP 吸收	11	通过ダメ－ジ还元 Lv1 和ダメ－ジ还元 Lv2 合成，普通攻击造成伤害的 7% 转换为自身的 HP
ライフギバ－	20	通过ダメ－ジ还元 Lv2 和ダメ－ジ还元 Lv3 合成，普通攻击造成伤害的 10% 转换为自身的 HP
生命力を夺う	40	通过 HP 吸收和ライフギバ－合成，普通攻击造成伤害的 15% 转换为自身的 HP
技威力 10% ＋	4	技能威力提升 10%
技威力 15% ＋	7	技能威力提升 15%
技威力 20% ＋	10	技能威力提升 20%
技威力强化	15	通过技威力 10% ＋和技威力 15% ＋合成，技能威力提升 20%
スキルブ－スト	25	通过技威力 15% ＋和技威力 20% ＋合成，技能威力提升 30%
マスタ－スキル	50	通过技威力强化和スキルブ－スト合成，技能威力提升 40%
炎ダメ－ジ追加	7	普通攻击附加火属性
冰ダメ－ジ追加	7	普通攻击附加冰属性

武器专用特性		
名称	CL	效果
雷ダメ－ジ追加	8	普通攻击附加雷属性
土ダメ－ジ追加	8	普通攻击附加地属性
红と苍の力	15	通过炎ダメ－ジ追加和冰ダメ－ジ追加合成，普通攻击附加火属性和冰属性
翠と金色の力	15	通过雷ダメ－ジ追加和土ダメ－ジ追加合成，普通攻击附加雷属性和土属性
精灵の力	30	通过红と苍の力和翠と金色の力合成，普通攻击附加四种属性
精灵神の力	40	通过精灵の力和精灵特攻合成，普通攻击附加四种属性，属性威力要高于精灵の力
ぷにぷに特攻	–	对ぷにぷに系的魔物必然产生会心一击
动物特攻	–	对狼、鸟系的魔物必然产生会心一击
ドラゴン特攻	–	对ドラゴン系的魔物必然产生会心一击
魔兽特攻	–	对ドナ－ン、グリフォン系的魔物必然产生会心一击
幽灵特攻	–	对ゴ－スト系的魔物必然产生会心一击
魔族特攻	–	对デ－モン、アポステル系的魔物必然产生会心一击
精灵特攻	–	对エレメンタル系的魔物必然产生会心一击
毒付与 Lv1	4	给予敌人伤害时有一定概率造成中毒状态
眠り付与 Lv1	5	给予敌人伤害时有一定概率造成睡眠状态
咒い付与 Lv1	6	给予敌人伤害时有一定概率造成诅咒状态
暗暗付与 Lv1	9	给予敌人伤害时有一定概率造成黑暗状态
スロウ付与 Lv1	10	给予敌人伤害时有一定概率造成速度低下状态
毒炎の力	25	通过毒付与 Lv1 和炎ダメ－ジ追加合成，给予敌人伤害时有一定概率造成中毒状态，普通攻击附加火属性，并提高 15 点攻击力
吹雪の力	25	通过眠り付与 Lv1 和冰ダメ－ジ追加合成，给予敌人伤害时有一定概率造成睡眠状态，普通攻击附加冰属性，并提高 50 点 HP
土灵の力	25	通过咒付与 Lv1 和土ダメ－ジ追加合成，给予敌人伤害时有一定概率造成诅咒状态，普通攻击附加地属性，并提高 15 点防御力
雷鸣の力	25	通过暗暗付与 Lv1 和雷ダメ－ジ追加合成，给予敌人伤害时有一定概率造成黑暗状态，普通攻击附加地属性，并提高 15 点速度
时空の精の力	40	通过スロウ付与 Lv1 和精灵の力合成，给予敌人伤害时有一定概率造成速度低下状态，普通攻击附加四大属性，所有能力提升 10 点
七色の力	50	附加四大属性，给予敌人伤害时有一定概率造成中毒、诅咒和黑暗状态
飞龙の力	20	给予敌人伤害时更容易造成中毒状态
黑の元素	30	给予敌人伤害时可以吸收对方的 HP

防具专用特性		
名称	CL	效果
HP+10	3	提升 10 点最大 HP
HP+20	6	提升 20 点最大 HP
HP+30	9	提升 30 点最大 HP
HP 强化	15	通过 HP+10 和 HP+20 合成，提升 30 点最大 HP
HP 大增量	25	通过 HP+20 和 HP+30 合成，提升 50 点最大 HP
ライフガ－ド	40	通过 HP 强化和 HP 大增量合成，提升 80 点最大 HP
MP+10	2	提升 10 点最大 MP
MP+20	5	提升 20 点最大 MP
MP+30	9	提升 30 点最大 MP
MP 强化	12	通过 MP+10 和 MP+20 合成，提升 30 点最大 MP
MP 大增量	25	通过 MP+20 和 MP+30 合成，提升 50 点最大 MP
メンタルガ－ド	40	通过 MP 强化和 MP 大增量合成，提升 80 点最大 MP
LP+10	1	提升 10 点最大 LP
LP+20	4	提升 20 点最大 LP
LP+30	8	提升 30 点最大 LP
LP 强化	12	通过 LP+10 和 LP+20 合成，提升 30 点最大 LP
LP 大增量	20	通过 LP+20 和 LP+30 合成，提升 50 点最大 LP
スタミナガ－ド	30	通过 LP 强化和 LP 大增量合成，提升 50 点最大 LP
防御力 +5	2	提升 5 点防御力
防御力 +7	5	提升 7 点防御力
防御力 +10	9	提升 10 点防御力
防御强化	12	通过防御力 +5 和防御力 +7 合成，提升 12 点防御力
防御力ブ－スト	20	通过防御力 +7 和防御力 +10 合成，提升 17 点防御力
ディフェンダ－	30	通过防御强化和防御力ブ－スト合成，提升 25 点防御力
炎耐性 Lv1	3	提升火耐性，减少 10% 的火属性伤害
冰耐性 Lv1	4	提升冰耐性，减少 10% 的冰属性伤害
雷耐性 Lv1	3	提升雷耐性，减少 10% 的雷属性伤害
土耐性 Lv1	4	提升地耐性，减少 10% 的地属性伤害
炎耐性 Lv2	7	提升火耐性，减少 15% 的火属性伤害
冰耐性 Lv2	8	提升冰耐性，减少 15% 的冰属性伤害
雷耐性 Lv2	7	提升雷耐性，减少 15% 的雷属性伤害
土耐性 Lv2	8	提升地耐性，减少 15% 的地属性伤害
红と苍の盾	12	通过炎耐性 Lv1 和冰耐性 Lv1 合成，减少 15% 的火属性和冰属性伤害
翠と金色の盾	12	通过雷耐性 Lv1 和土耐性 Lv1 合成，减少 15% 的雷属性和地属性伤害
红と苍の防壁	20	通过炎耐性 Lv2 和冰耐性 Lv2 合成，减少 20% 的火属性和冰属性伤害
翠と金色の防壁	20	通过雷耐性 Lv2 和土耐性 Lv2 合成，减少 20% 的雷属性和地属性伤害
丈夫な	–	ア－ドラの尾羽的固定特性，装备后提升少量防御力
轻量化された	–	蒸留石的固定特性，装备后提升少量速度
强化纤维	50	提升 25 点防御力

饰品专用特性		
名称	CL	效果
速度 +5	1	提升 5 点速度
速度 +7	4	提升 7 点速度
速度 +10	8	提升 10 点速度
速度强化	12	通过速度 +5 和速度 +7 合成，提升 12 点速度
速度ブ－スト	20	通过速度 +7 和速度 +10 合成，提升 17 点速度
スピ－ドスタ－	35	通过速度强化和速度ブ－スト合成，提升 25 点速度
消费 10% 减	4	技能消耗的 MP 减少 10%
消费 15% 减	7	技能消耗的 MP 减少 15%
消费 20% 减	9	技能消耗的 MP 减少 20%
消费 MP カット	14	通过消费 10% 减和消费 15% 减合成，技能消耗的 MP 减少 20%
MP コスト压缩	25	通过消费 15% 减和消费 20% 减合成，技能消耗的 MP 减少 30%
エコスキル	50	通过消费 MP カット和 MP コスト压缩合成，技能消耗的 MP 减少 40%
全能力 +2	3	全能力提升 2 点
全能力 +4	6	全能力提升 4 点
全能力 +6	9	全能力提升 6 点
全能力强化	15	通过全能力 +2 和全能力 +4 合成，全能力提升 6 点
全能力 +10	20	通过全能力 +4 和全能力 +6 合成，全能力提升 10 点
全能の力	40	通过全能力强化和全能力 +10 合成，全能力提升 15 点
王家の风格	50	ロイヤルクラウン所拥有的独特效果，使用技能后等待时间为平时的 50%
妖精の祝福	30	妖精の世界树所拥有的独特效果，行动后恢复 18 点 HP，同时全能力提升 10 点
金刚光	20	金刚檀所拥有的独特效果，提升对物理攻击的抗性，同时全能力提升 5 点
圣なる加护	15	ウィスプスト－ン所拥有的独特效果，回复战斗不能状态，同时提升少量防御力
愈しの加护	8	龙のウロコ所拥有的独特效果，每回合能回复 6 点 HP，同时提升毒耐性
灼热の加护	30	マグマスト－ン所拥有的独特效果，大幅度提升火耐性，并增加攻击力

其他		
名称	CL	效果
炎の力	–	黑阳矿所拥有的独特效果，附带在装备上可以增加火耐性
冷气の力	–	树冰石所拥有的独特效果，附带在装备上可以增加冰耐性
雷の力	–	震える结晶所拥有的独特效果，附带在装备上可以增加雷耐性
聪明な愈し	–	药泉の涌水所拥有的独特效果，附带在回复道具上可以回复大量 MP
热に强い	–	フランプラント所拥有的独特效果，附带在回复道具上可以提升大量火耐性
涨る生命力	–	千日草所拥有的独特效果，附带在回复道具上可以提升最大 HP
融解させる	–	アブラギの实所拥有的独特效果，附带在攻击道具上可以大幅度降低防御力

调合的极意

和之前作品一样，主人公**メルル**的能力较低，需要借助使用各种攻击、回复道具才能在战斗中发挥出应有的实力，不过在游戏的前期没办法得到具有强力特性的素材，因此研究各种强力的道具只能放在游戏的中后期



进行研究。**虽然在本作中物理攻击的实用性得到飞跃性提升，当游戏进行到 4 年目的时候就可以开始制作最强武器了，只要拥有最强装备，仅靠普通攻击都可以轻松解决掉大部分 BOSS，再加上装备可以继承到 2 周目，所以建议在 1 周目时做套好装备，在多周目的游戏中可以节约制作装备的时间（当然，在资金和素材都充裕的情况下还是可以制作一些攻击型道具追求更高的伤害）**。下面就为大家讲解游戏后期常用道具、装备的制作思路。

基本思路

由于道具的 COST= 素材等级总和 +5+ 特性加成，一个素材的最高 COST 只有 20，但调合道具的最高等级则是 50，因此在调合强力道具时，需要利用高等级的调合道具做中介，将最终 COST 拔高。**中介道具也是通过素材之间调合所产生的成品，不仅用来提高 COST 外，还必须用来继承一些特性，以此来进行特性的中转。否则，在调合最终成品时无法将具有所需特性全部加入成品之中。只有经过多次以调合道具为中介的特性继承和 COST 提升之后，最终调合出的成品将有质的飞跃。**

知道大致方法后就不难制作出拥有好效果的道具了，下面列出大致的步骤：

1. 准备各种必备的中和剂。受到调合类别的素材制约，在调合大部分的物品时无法用上拥有所需特性的一些物品，这时候就需要利用到万能的中和剂了。先将带有所需特性的素材调合成带有该特性的中和剂，每种中和剂至少调合 10 个，以防不足。除了这些中和剂之外，还必须准备大量能够提升较大最终 COST 值的中和剂。要调合出这种中和剂必须要利用调合失败产生的“废品”。先通过调合将 MP 消耗至 1 左右，留一个存档，再进行调合任意高 COST 道具。利用分别具有**コス**

トレベル +1、コストレベル +2 和コストレベル +3 特性的素材进行调合，其中具有コストレベル +1 特性的素材只需要一个，コストレベル +2 和コストレベル +3 各需要 2 个，利用 S/L 大法让此次合成失败，便能够得到具有コスト扩张、コスト效率强化和コストレベル +3 特性的“废品”，再使用具有コストレベル +1、コストレベル +2 和コストレベル +3 特性的素材（必须先选择具有コストレベル +2 特性的素材，否则部分特性不能保留），调合成中和剂，就能得到具有コスト枠极大、コスト效率强化、コストレベル +3 和コストレベル +1 特性的中和剂（COST 值 +100）。

2. 分析道具配方，一般后期要使用的强力道具都会利用一些特定类型的道具进行再次调合，甚至调合出的成品也能够作为材料使用。而我们的着手点就是这种类型的道具，这些道具最好能用到中和剂、暗黑水等容易制作的道具作为目标。

3. 开始制作过渡道具，如果过渡道具的 COST 不足继承多个特性，可以将这些特性分在几个过渡道具中，最后还需要一个具有コスト枠极大、コスト效率强化、コストレベル +3 和コストレベル +1 特性的过渡道具来提升 COST 值。

4. 完成带有想要特性的过渡道具后，就可以将过渡道具进行调合，并最终完成目标道具。



エリキシル剂



由于在游戏中期开始就可以进行最强武器的制作，因此在 1 周目游戏中推荐以制作回复相关的道具为主，其中エリキシル剂（圣灵药）具有素材简单，回复量大，自然就成了玩家的首选。作为后期挑战凶恶怪最常用的回复药，对其回复的效果有着很严格的要求，建议调合出带有 HP 回复・超、异常状态を回复、HP 继续回复・超等效果。在特性的选择上，建议带有愈しのエキス（回复战斗不能的状态，并回复 20% 的 HP）、コストボ－ナス（威力上升，上升量 = 特性等级总和 ×3%）、聪明な愈し（MP 大量回复）、丰穣の恵み（道具的使用回数 +3，且质量提升 100%）、生命の源（回复 30 左右的 LP）。因为有 HP 连续回复的效果，在使用一个之后再一段时间内可以不必再次使用，可以省下一些回复的回合，且使用后我方的 HP、MP 和 LP 基本上都补回来了，可以说是万用药了。调合材料中推荐使用神秘のアンク和中和剂调合出ネクタル，药品类素材可以利用ナントカの秘药来带入所需要的特性。



武器篇



本作中在制作最强武器不能一味选择高等级的素材，而是要合理选择特性，运用上面所提到的思路，利用过渡道具制作出拥有强力特性的素材。首先我们来看看最强武器需要什么特性——七色の力（附加四大属性，给予敌人伤害时有一定概率造成中毒、诅咒和黑暗状态）、パワ－ヒッタ－（通过攻击强化和攻击力ブ－スト合成，提升 25 点攻击力）、マスタ－スキル（通过技威力强化和スキルブ－スト合成，技能威力提升 40%）、飞龙の力（给予敌人伤害时更容易造成中毒状态）、黑の元素（给予敌人伤害时可以吸收对方的 HP）、时空の精の力（通过スロウ付与 Lv1 和精灵の力合成，给予敌人伤害时有一定概率造成速度低下状态，攻击附加四大属性，所有能力提升 10 点）、精灵神の力（通过精灵の力和精灵特攻合成，攻击附加四种属性），由于在调合最高级金属块时必然要用到虹のかけら（虹之欠片），因此在制作中和剂等过渡道具时可以不理会这个特性。制作金属块时所需要用到燃料类素材，可以通过中和剂制作出晴天之炎，再利用晴天之炎制作出小さな太阳。**虽然选用的 5 个特性都非常高级，但利用武器调合需要使用 2 个金属块的特点，我们可以将这些特性分别装在 2 个不同的金属块再进行最终调合，COST 还是完全足够的。**





防具篇



防具和武器的制作思路一样，只不过是把铁块换成相应的布料而已。在特性选择方面，建议使用强化纤维（提升 25 点防御力）、ライフガ－ド（通过 HP 强化和 HP 大增量合成，提升 80 点最大 HP）、ディフェンダ－（通过防御强化和防御力ブ－スト合成，提升 25 点防御力）、红と苍の防壁（通过炎耐性 Lv2 和冰耐性 Lv2 合成，减少 20% 的火属性和冰属性伤害）、翠と金色の防壁（通过雷耐性 Lv2 和土耐性 Lv2 合成，减少 20% 的雷属性和地属性伤害）。其中强化纤维在调合中必然要用到クスリムシの糸，因此在制作暗黑水这个过渡道具时也不必考虑它。





饰品篇



本作每个角色可以装备两个饰品，因此在装备的选择搭配方面要自由不少，两个饰品加起来一共 10 个特性，如果选择的特性足够好，甚至可以让角色的战斗力翻一番。当然，除了特性的选择外，饰品本身的效果也十分重要，一般选择的都是エンゼルチャ－ム（抵抗所有异常状态）和神速自在带（大幅度提升角色速度）。特性方面可以选择王家の风格（ロイヤルクラウン所拥有的独特效果，使用技能后等待时间为平时的 90%，且有 10% 的概率在行动后的等待时间减半）、妖精の祝福（妖精の世界树所拥有的独特效果，行动后恢复 18 点 HP，同时全能力提升 10 点）、全能の力（通过全能力强化和全能力 +10 合成，全能力提升 15 点）、スピ－ドスタ－（通过速度强化和速度ブ－スト合成，提升 25 点速度）、エコスキル（通过消费 MP カット和 MP コスト压缩合成，技能消耗的 MP 减少 40%）。其中神速自在带的调合中需要用到中和剂和万能ろ过剂，只要好好利用上面提到的增加 COST 的中和剂就能轻松完成所有特性（同样需要调合出具有コスト枠极大、コスト效率强化、コストレベル +3 和コストレベル +1 特性的过渡道具来保证 COST 值；エンゼルチャ－ム方面则要轻松不少，只要搞定一个インゴット即可，不过调合时必须使用一个品质 120 的素材才能做出防止异常的效果，相信大家在制作最强武器的时候都有在量贩店登录吧？直接购买来使用即可。



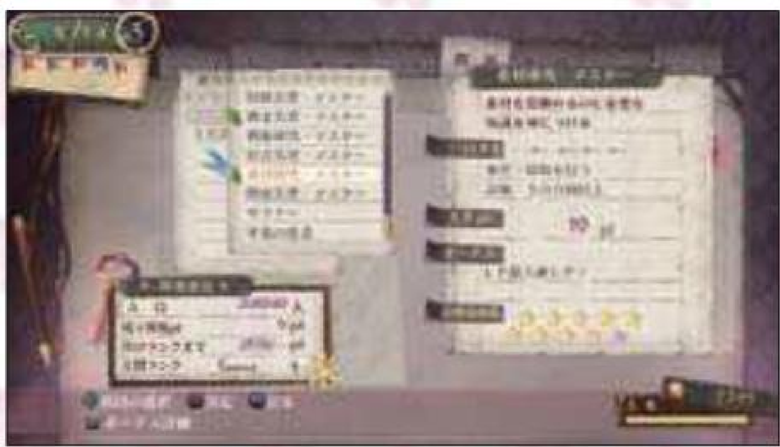


王国开拓篇

Atelier Meruru

课题

本作的流程主要是以开拓为中心而展开的，随着流程的推进，玩家会收到各式各样与开拓有关的信，收到新的信件时在屏幕的上方会以文字形式显示，同时在快捷移动菜单中街は ずれ的左侧会出现一个信封图标。当玩家收到信后，便可以到工作室门口的信箱中取出，将这些信带到执务事交给ル－フエス后，他会根据实际情况将信件中所提及的内容以课题的形式交给玩家。完成开拓课题后不仅仅能够取得开拓点数，メルル还能够获得一些能力的奖励。本作中的开拓课题主要分为新地开拓、特定地点开拓、王宫课题和居民依赖四大类。新地开拓需要打倒指定地点中所有的敌人；特定地点开拓主要为交纳物品、采集一定数量的物品以及打倒一定数量的敌人；王宫课题主要与炼金、战斗、探索有关；居民委托只有ハゲル、パメラ、ペ－タ－三人的，完成ハゲル的委托后可以进行武器调合和武器分解，完成パメラ的委托后可以增加量贩店中登录物品的数量和进货个数，ペ－タ－的委托则与事件相挂钩。在这些开拓课题中，值得注意的是交



纳物品类的课题。大部分的交纳物品类课题都有特殊要求，只要达到了特殊要求，所需要交纳的数量就是要求数量的最小值。例如一条岬的“桥の资材”课题，随意交纳木材类素材需要50个，而交纳带有炎耐性Lv2特性“黑铁の木”只需要5个！因此在完成这类课题时应当注意这些特殊要求，这样可以节约不少时间和物资成本。另外，在完成“新地开拓”相关任务后，部分地区会出现一个以??? 为名字的采集点，此时应当优先移动到这个采集点上触发相关剧情，之后前往执务室和ル－フエス对话即可开启这个采集点并触发新的剧情，部分角色就是通过这种方式加入。

※ 在前去完成课题之前，笔者建议各位玩家规划好路线再触发，尽量一次性开拓多个地点，这样可以节约不少跑路用的时间。

任务名	完成方法	入手 pt	获得奖励
新地开拓 I			
小川への道	消灭新绿の森的所有敌人	10	开拓新采集地
森林への道	消灭调和の小川的所有敌人	10	开拓新采集地
新地开拓 II			
台地への道	消灭きのこの森的所有敌人	10	开拓新采集地
洞穴への道	消灭旧闻台地的所有敌人	10	开拓新采集地
矿山への道	消灭结束の炭矿的所有敌人	10	开拓新采集地
新地开拓 III			
街道への道	消灭针叶树林的所有敌人	10	开拓新采集地
砦への道	消灭东の街道的所有敌人	10	开拓新采集地
新地开拓 IV			
湿原への道	消灭三日月湖畔的所有敌人	10	开拓新采集地
源流の森への道	消灭湿原木道的所有敌人	10	开拓新采集地
水源の森への道	消灭源流の森的所有敌人	10	开拓新采集地
新地开拓 V			
遗迹への道	消灭日和の横穴的所有敌人	10	开拓新采集地
峠への道	消灭花园遗迹的所有敌人	10	开拓新采集地
高原への道	消灭天险の峠的所有敌人	10	开拓新采集地
新地开拓 VI			
雾の森への道	消灭川雾の林的所有敌人	10	开拓新采集地
森の出口への道	消灭迷雾の森的所有敌人	10	开拓新采集地
新地开拓 VII			
洞窟への道	消灭木枯らし幽谷的所有敌人	10	开拓新采集地
雾の平原への道	消灭光る洞窟的所有敌人	10	开拓新采集地
森の出口への道	消灭蜃气楼の地的所有敌人	10	开拓新采集地
新地开拓 VIII			
溪流への道	消灭开拓の村迹地的所有敌人	10	开拓新采集地
山への道	消灭原初の树海的所有敌人	10	开拓新采集地
树海への道	消灭阳光の溪流的所有敌人	10	开拓新采集地

モヨリの森

任务名	完成方法	入手 pt	获得奖励
食料配达	缴纳一个手作りパイ	40	人气 UP
森の草刈り	采集プレイン草直到 10 星评价	40	–
森のにんじん	缴纳 3 ~ 6 个杂草杀しの灵药（C 评价以上）	15	完成胡萝卜的种植
ア－ルズ周边开拓	完成モヨリの森 III 的前置任务	5	周边地区的素材采集数和品质提升
パイのプレゼント	缴纳 5 ~ 50 个手作りパイ（LP 回复・中）	20	人气 UP
ア－ルズ周边开拓 +	完成モヨリの森 IV 的前置任务	5	周边地区的素材采集数和品质提升

ハルトの砦

任务名	完成方法	入手 pt	获得奖励
对・魔物用兵器	缴纳 3 ~ 6 个祝炮（C 评价以上）	10	人口 +50
王国の旗	缴纳 3 ~ 6 个王国の旗（C 评价以上）	10	人气 UP
砦の建设	缴纳 1 ~ 2 个魔法の石材（劣化防止 Lv1）	10	人口 +50
伤药	缴纳 5 ~ 10 个ヒ－リングサルヴ（回复力增加 Lv1）	5	人口 +100
气付け药	缴纳 4 ~ 8 个ネクタル（战斗不能回复・中）	10	人口 +100
清凉剂	缴纳 3 ~ 6 个知惠热シロップ（B 评价以上）	10	人口 +100
中央交易街道开拓	完成ハルト砦 II 的前置任务	5	周边地区的素材采集数和品质提升
害虫驱除	讨伐 5 只巨大虫	10	人口 +100
虫除けの香り	缴纳 2 ~ 4 个清らかな香炉（来が良い）	15	人口 +100
中央交易街道开拓 +	完成ハルト砦 III 的前置任务	5	周边地区的素材采集数和品质提升

ハルト砦强化

任务名	完成方法	入手 pt	获得奖励
对・リザ－ド对策	缴纳 3 ~ 6 个魔女の秘药（眠り状态にする）	10	人口 +100
对・リザ－ド对策 2	缴纳 3 ~ 6 个祝炮（暗暗状态にする）	10	人口 +100
续・リザ－ド对策 1	缴纳 1 ~ 2 个究极の钢材（A 评价以上）	10	人口 +200
续・リザ－ド对策 2	缴纳 5 ~ 10 个压缩木材（A 评价以上）	10	人口 +200
续・リザ－ド对策 3	缴纳 2 ~ 4 个魔法の石材（A 评价以上）	10	人口 +200

ア－ルズ国有矿山

任务名	完成方法	入手 pt	获得奖励
发破作业	缴纳 5 ~ 10 个フラム（B 评价以上）	20	发现新矿脉
幽灵祓い	缴纳 2 ~ 4 个モルゲン炼金灯（轻量化された）	25	人口 +200
西部矿山地带开拓	完成ア－ルズ国有矿山 III 的前置任务	5	周边地区的素材采集数和品质提升
采掘用つるはし	缴纳 3 ~ 6 个生きてるつるはし（B 评价以上）	10	人口 +100
采掘场のマスコット	缴纳 1 ~ 2 个ちむド－ル（活きがいい）	15	人口 +100
矿脉探索道具	缴纳 2 ~ 4 个地下见の水晶（雷の力）	10	人口 +100
西部矿山地带开拓 +	完成ア－ルズ国有矿山 IV 的前置任务	5	周边地区的素材采集数和品质提升

西方の沼

任务名	完成方法	入手 pt	获得奖励
桥の资材	缴纳 5 ~ 6 个压缩木材（C 评价以上）	20	开启通往矿山的近道

クエレの森

任务名	完成方法	入手 pt	获得奖励
猛兽避け	缴纳 1 ~ 2 个混沌发信机（B 评价以上）	15	人气 UP
水质调查	采集液体类素材直到 10 星评价	10	人口 +200
防水かばん	缴纳 5 ~ 10 个防人の砂ぶくろ	10	人气 UP
治水施设	缴纳 1 ~ 2 个炼金の钢材（劣化防止 Lv2）	10	人口 +200
止まない雨	缴纳 3 ~ 6 个晴天の炎（冷气の力）	25	人口 +250
北东湿地带开拓	完成クエレの森 II 的前置任务	5	周边地区的素材采集数和品质提升

トロンプ高原

任务名	完成方法	入手 pt	获得奖励
鸟兽退治	讨伐エルダ－グリフォン	15	人气 UP
风车の羽	缴纳 5 ~ 20 个カテゴリ（丈夫な）	15	人口 +200
风车の土台	缴纳 1 ~ 2 个魔法の石材（B 评价以上）	15	人口 +200
ヤギさん沈静化	缴纳 2 ~ 4 个动物共鸣器（高级品）	25	人口 +250
南东大高原开拓	完成トロンプ高原 II 的前置任务	5	周边地区的素材采集数和品质提升
高原の风使い	缴纳 1 ~ 2 个自在风装置（高品质 Lv3）	30	人口 +300
风车の齿车	缴纳 3 ~ 6 个轮回の齿车（B 评价以上）	30	人口 +300
南东大高原开拓 +	完成トロンプ高原 III 的前置任务	5	周边地区的素材采集数和品质提升

一条岬

任务名	完成方法	入手 pt	获得奖励
桥の资材	缴纳 5 ~ 50 个木材（炎耐性 Lv2）	10	人口 +250
作业用具	缴纳 2 ~ 4 个生きているノコギリ（B 评价以上）	10	人口 +250

ヴェルス山

任务名	完成方法	入手 pt	获得奖励
火山の化身	讨伐エアトシャッタ－	100	火山不再喷发

无限回廊			
任务名	完成方法	入手 pt	获得奖励
黄昏の乙女	讨伐黄昏の乙女	100	提升火耐性
深渊の乙女	讨伐深渊の乙女	0	提升冰耐性
奈落の乙女	讨伐奈落の乙女	0	提升雷耐性
黑き永远の女神	讨伐黑き永远の女神	0	提升地耐性

エントの森			
任务名	完成方法	入手 pt	获得奖励
エントの森调查	调查エントの森	100	森林不再移动

ユヴェルの麓			
任务名	完成方法	入手 pt	获得奖励
惠みの雨	缴纳 3 ~ 6 个雨云の石（B 评价以上）	10	人口 +500
がれき扫除	缴纳 1 ~ 2 个吸引バッグ（A 评价以上）	10	人口 +500
土壤再生	缴纳 1 ~ 2 个丰穰の土（A 评价以上）	20	人口 +500
住宅建筑	缴纳 1 ~ 2 个魔法の石材（S 评价以上）	30	人口 +500
携带食料	缴纳 3 ~ 6 个新天地レ－ション（HP 回复・超）	30	人口 +500
北部山岳地带开拓	完成ユヴェルの麓 II 的前置任务	5	周边地区的素材采集数和品质提升
特产品作成	缴纳 1 ~ 2 个きのこの寝床（A 评价以上）	20	人口 +500
特产品用荣养剂	缴纳 2 ~ 4 个荣养剂（B 评价以上）	20	人口 +500
特产品サンプル	缴纳 1 ~ 2 个瓶づめキノコ（王家御用达の薫り）	30	人口 +500
北部山岳地带开拓 +	完成ユヴェルの麓 III 的前置任务	5	周边地区的素材采集数和品质提升



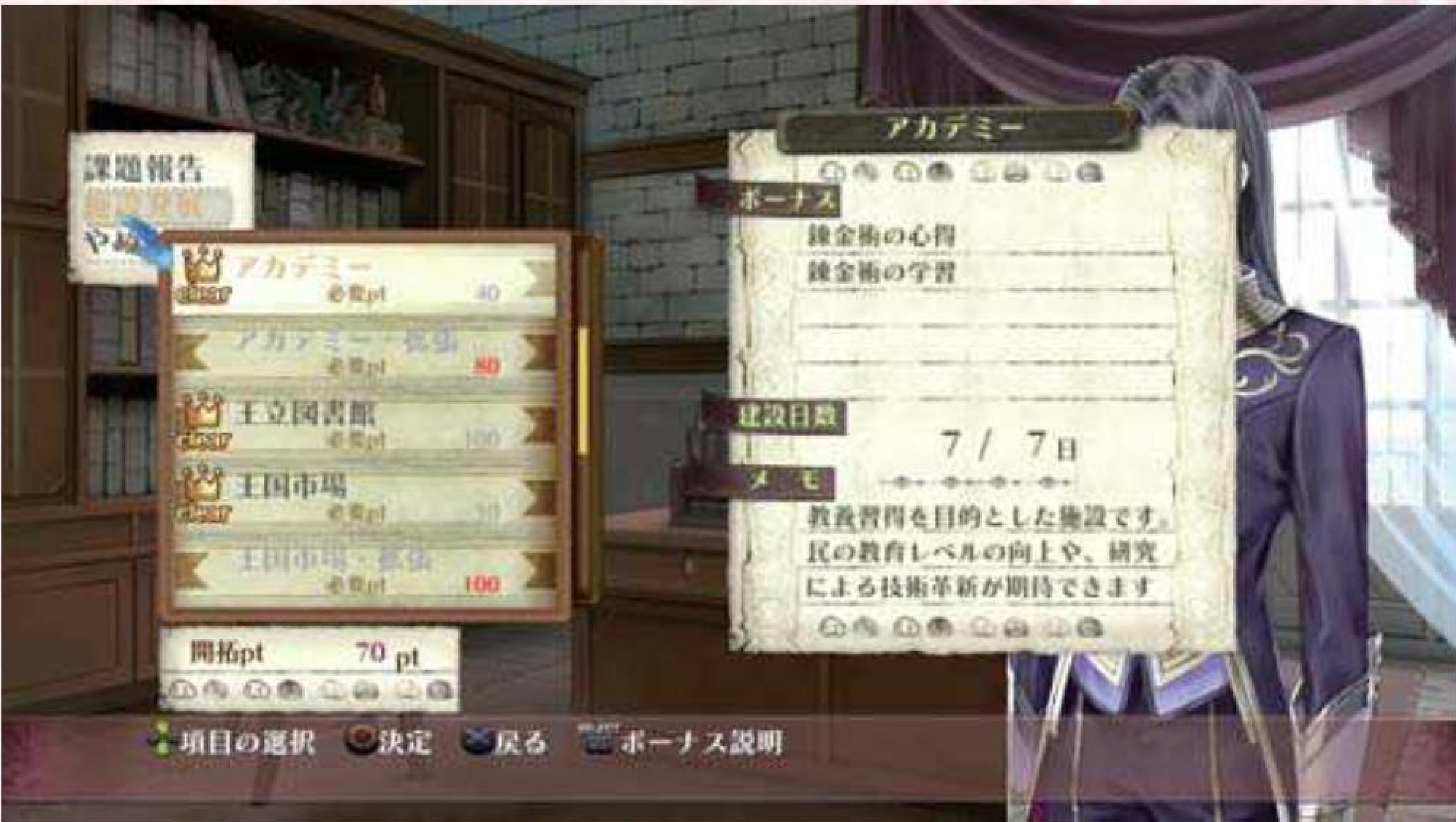
王宫课题			
任务名	完成方法	入手 pt	获得奖励
王宫课题 1	1. 冒险者等级到达 10 级	5	HP 最大值 UP
	2. 调合 10 种不同的道具	10	MP 最大值 UP
	3. 战斗 10 回	5	攻击力 UP
	4. 完成 10 次依赖	10	速度 UP
	5. 采集 50 次	5	LP 最大值 UP
	6. 完成 10 次课题	10	防御力 UP
	7. 使用 5 次クラフト	10	会心一击率 UP
	8. 在战斗中使用 3 次ヒ－リングサルヴ	10	人气 UP
王宫课题 2	1. 冒险者等级到达 20 级	5	HP 最大值 UP
	2. 调合 30 种不同的道具	10	MP 最大值 UP
	3. 战斗 30 回	5	攻击力 UP
	4. 购入 5000 个道具	10	速度 UP
	5. 采集 100 次	5	LP 最大值 UP
	6. 完成 20 次课题	10	防御力 UP
	7. 使用 10 次フラム	10	会心一击率 UP
	8. 在战斗中使用 3 次ネクタル	10	人气 UP
	9. 调合 3 种不同的装备	20	完成依赖后报酬 UP
王宫课题应用 1	1. 讨伐 20 头以上的ぷにぷに类	10	对ぷに攻击力提升
	2. 讨伐 20 头以上的猛兽	10	对猛兽攻击力提升
	3. 讨伐 20 头以上的小动物	10	对小动物攻击力提升
	4. 讨伐 20 头以上的精灵	10	对精灵攻击力提升
王宫课题应用 2	1. 讨伐 20 头以上的幽灵	10	对幽灵攻击力提升
	2. 讨伐 20 头以上的龙族怪物	10	对龙族攻击力提升
	3. 讨伐 20 头以上的鸟类	10	对猛禽攻击力提升
王宫课题 3	1. 冒险者等级到达 30 级	5	HP 最大值 UP
	2. 调合 60 种不同的道具	10	MP 最大值 UP
	3. 战斗 80 回	5	攻击力 UP
	4. 完成 30 次依赖	10	速度 UP
	5. 采集 200 次	5	LP 最大值 UP
	6. 完成 30 次课题	10	防御力 UP
	7. 使用 10 次祝炮	10	会心一击率 UP
	8. 在战斗中使用 5 次妙药ドラッヘン	10	人气 UP
	9. 调合 10 种不同的装备	20	完成依赖后报酬 UP
王宫课题应用 3	1. 在红血状态下胜利 5 次	30	火耐性 UP
	2. 成功逃跑 30 次	30	冰耐性 UP
	3. 挥杖命中敌人 100 次	30	挥杖动作强化
	4. 睡觉累计次数达到 30 次	30	地属性 UP
王宫课题应用 4	1. 使用 100 次炸弹	30	火耐性 UP
	2. 使用 20 次回复道具	30	冰耐性 UP
	3. 使用 20 次料理	30	雷属性 UP
	4. 使用 50 次魔法道具	30	地属性 UP
王宫课题 4	1. 冒险者等级到达 40	10	HP 最大值 UP
	2. 调合 100 种不同的道具	15	MP 最大值 UP
	3. 战斗 150 回	10	攻击力 UP
	4. 购入 30000 个道具	15	速度 UP
	5. 采集 300 次	10	LP 最大值 UP
	6. 完成 60 次课题	15	防御力 UP
	7. 在战斗中使用 5 次战う魔剑	10	会心一击率 UP
	8. 使用 5 次ヒ－リングベル	10	人气 UP
	9. 调合 20 种不同的装备	20	完成依赖后报酬 UP
王宫课题 5	1. 冒险者等级到达 50	10	HP 最大值 UP
	2. 调合 150 种不同的道具	15	MP 最大值 UP
	3. 战斗 300 回	10	攻击力 UP
	4. 完成 150 次依赖	15	速度 UP
	5. 采集 500 次	10	LP 最大值 UP
	6. 完成 100 次课题	15	防御力 UP
	7. 使用 15 次精灵石	20	会心一击率 UP
	8. 使用 10 次ピ－スメ－カ－	20	会心一击率 UP
	9. 调合 60 种不同的装备	25	完成依赖后报酬 UP
王宫课题应用 5	完成所有王宫课题	100	开拓新地区

居民委托			
任务名	完成方法	入手 pt	获得奖励
男の武器屋 1	缴纳 3 个インゴット	10	开放装备调合系统
男の武器屋 2	缴纳耐热练成板、调合机材各一个	20	装备调合系统强化
パメラ屋さん 1	缴纳 5 ~ 10 个手作りパイ（C 评价以上）、缴纳 5 ~ 10 个キノコのパイ（C 评价以上）	15	
ペ－タ－の梦 1	与“并木通り”的ペ－タ－对话，之后缴纳生きてるスコップ和ダウジングロッド各一个	20	人口 +10

王国等级

随着玩家获得的 pt 值增加，国家也会随之升级，部分关系到结局的事件需要将国家等级提升到一定程度才会出现。pt 值除了作为王国开发度的衡量标准外，还可以用来建造王国内的设施。笔者建议在游戏初期优先建造炼金术和训练所相关的设施，这样能有效减少在调合和升级浪费的时间。同时建议玩家先不建设用于减少人气降低速度的设施，因为在正常流程中，完成依赖所增加的人气值比人气值下降速度快的多，只要能够比较勤快地完成依赖，这些设施将不会为玩家起到大作用。另外，依赖回收**ポスト**这个设施应当尽早建起来，这个设施建设的早晚直接影响到好友依赖系统开启的时间。当国家升级到边境**の伯爵さまの**街后就可以开始建造拥有税收功能的设施，这些设施在每月的固定时间里会向国民收取一定的税，收取金额为人口总数的 5%，在后期人口超过 15 万的情况下一个月就能获得 2 万以上的金币，相当实用。

王国等级				
国家名	需要 pt	人口增加	入手参考书	效果
田舍男爵の村	80	500	ア－ルズ开拓旧史	–
名も知らぬ城伯の村	250	1000	开启新采集地ハルト砦	–
ちっぽけな伯爵さまの街	500	2000	フロンテイア列传	–
边境の伯爵さまの街	750	2500	不思议な小物集	在大地图移动不消耗 LP
中くらいの公爵さまの都市	1000	3000	农地エボリュ－ト	–
大公さまの治める大都市	1300	5000	はざまの预言书	–
お姫さまの国家	1650	–	在大地图移动可以回复 HP 和 MP	
女王さまの巨大国家	2000	7500	–	–
大陆で最大级の都市	2600	10000	–	–



王国设施			
设施名	需要 pt	效果	开放条件
训练所	40	不参战的同伴也能获得 50% 的经验值	初期设施
训练所・扩张	80	人口 +500、战斗获得的经验值 UP	国家升级至名も知らぬ城伯の村
训练所・改装	140	人口 +1000、不参战的同伴也能获得全部经验	国家升级至边境の伯爵さまの街
アカデミ－	40	少量提高调合获得的经验	初期设施
アカデミ－・扩张	80	人口 +500、调合道具的使用回数 +1	国家升级至名も知らぬ城伯の村
アカデミ－・改装	140	人口 +1000、调合所需 MP 减少、调合道具的使用回数 +1	国家升级至中くらいの公爵さまの都市
城壁强化	50	人口 +250	国家升级至田舍男爵の村
冒険者の宿	150	人口 +1000、战斗获得的经验值 UP	国家升级至中くらいの公爵さまの都市
传说の冒险者像	300	人口 +3000、解除冒险者等级上限	国家升级至お姫さまの国家
王立图书馆	100	人口 +500	田舍男爵の村
机材资料馆	100	人口 +500	王立图书馆设置后，在 3 年初通过剧情后开启
素材资料馆	100	人口 +500、调合所需的素材减少	同机材资料馆
元素资料馆	100	人口 +500、调合成功率上升	同机材资料馆
王国市场	50	人口 +250	国家升级至田舍男爵の村
王国市场・扩张	100	人口 +500、店内商品增加、价格下调	国家升级至ちっぽけな伯爵さまの街
王国市场・改装	150	人口 +1000、店内商品增加、价格下调	国家升级至中くらいの公爵さまの都市
印刷所	50	人口 +1000、完成依赖时获得的人气 UP	国家升级至ちっぽけな伯爵さまの街
依赖回收ポスト	100	人口 +1000	国家升级至ちっぽけな伯爵さまの街
工场区	100	人口 +250、每月获得人口数 5% 的税	国家升级至边境の伯爵さまの街
王立记念公园	80	人口 +1000	国家升级至大公さまの治める大都市
斗技场	150	人口 +1000、每月获得人口数 5% 的税	国家升级至お姫さまの国家
不思议なコンテナ	50	人口 +500、道具充填速度 UP	国家升级至大公さまの治める大都市
住宅街	50	人口 +500	国家升级至田舍男爵の村
住宅街・扩张	100	人口 +2500	国家升级至名も知らぬ城伯の村
住宅街・改装	150	人口 +5000	国家升级至ちっぽけな伯爵さまの街
パイショップ	150	人口 +1000、每月获得人口数 5% 的税	和ロロナ的交友值达到 80 后触发剧情
健康ランド	300	人气 MAX，不会下降	完成课题ペ－タ－の梦后触发剧情

依赖

所交纳物品质量与报酬的关系			
平均质量	金钱	人气	交友值
E ~ C	1 倍	2	2
C ~ B	1.25 倍	3	3
B ~ A	1.5 倍	4	5
A ~ S	1.8 倍	5	7

在游戏初期触发和**フィリ**有关的剧情后即可前往酒场接受依赖任务，完成依赖任务可以获得金钱和人气，若不完成依赖任务导致人气降低到 0 时则会强制结束游戏。本作的依赖分为好友依赖、讨伐依赖和调度依赖三种，其中好友依赖在建设“依赖回收**ポスト**”之后才会开启，此后游戏中出现的 NPC 会委托玩家提供各种调合道具，完成好友依赖往往能获得较多的金钱奖励，是游戏中一种有效的赚钱手段，同时，完成好友依赖并不会增加人气值，而是增加与该角色的交友值，交的物品质量越好，所增加的交友值也越多。因为与各个角色的交友值直接影响到角色事件的触发，因此在见到好友依赖时应当及时完成。讨伐依赖通常是指定玩家去消灭固定的魔物；而调度依赖即要求玩家交纳相关的素材物品，在本作中，只要在工作室就可以从依赖菜单直接选择调合，非常方便。即使是不懂日语的玩家也能毫无障碍的完成。**而之前作品中的小技巧在本作中依然适用，在进行一些需要玩家缴纳一定数量道具的依赖中，可以将道具用剩到最后一个再交纳，这样可以最大发挥出道具的价值。**

本作的报酬计算方式依然和评价有关，获得高评价的方法就是尽量交纳高品质的道具，不过在本作中 S 评价将获得 1.8 倍报酬，而交纳 E 级的道具也不会减少报酬，且将依赖的时限性取消，使游戏难度降低不少。推荐让**ホム**制作一些经常用到的 S 级物品进行登录，等到要用使直接买回后交差即可。另一方面，讨伐依赖中玩家只需要打倒指定数量的敌人就够了，即使多讨伐魔物也不会增加报酬金额。



Tips：和前作不同的是，本作中的依赖任务取消了时限性，玩家可以不必担心依赖放置太长时间而影响人气值。

调度依赖			
名称	交纳数量	报酬 ※	发行条件
ニュ－ズ	2 ~ 3	87	王国等级 II 以上。
薫木の皮	2 ~ 3	153	完成“クレエの森 I”的所有课题。
药木の根っこ	2 ~ 3	125	完成“ハルト砦 I”的所有课题。
カラマリ草	2 ~ 3	196	完成课题“新地开拓 V：峡への道”。
ほたる火草	2 ~ 3	120	完成课题“新地开拓 II：矿山への道”。
风船の实	1	514	完成课题“新地开拓 V：高原への道”。
グリ－ンリ－フ	2 ~ 3	158	完成课题“新地开拓 VII：雾の平原への道”。
莲	2 ~ 3	191	完成课题“新地开拓 V：溪流の森への道”。
夜の贵妇人	1 ~ 2	239	完成课题“新地开拓 VI：雾の森への道”。
フランブラント	1 ~ 2	380	完成课题“新地开拓 VIII：树海への道”。
千日草	1	430	完成“モヨリの森 IV”的所有课题。
土かぶり	2 ~ 3	95	王国等级 II 以上。
アイヒエロア	2 ~ 3	109	王国等级 II 以上。
モリギンチャク	2 ~ 3	182	完成“ハンデルの森 I”的所有课题。
イワマタケ	2 ~ 3	141	完成课题“新地开拓 IV：源流の森への道”。
ハッピ－パラソル	1 ~ 2	361	“モディス旧迹”展开后。
ロイヤルクラウン	1	542	完成“ユヴェルの麓 III”的所有课题。
お化けのおうち	1 ~ 2	262	完成“エントの森 I”的所有课题。
恵みの石	2 ~ 3	127	完成课题“新地开拓 II：矿山への道”。
辉く砂	2 ~ 3	154	完成“ハルト砦 I”的所有课题。
臭い石	2 ~ 3	122	完成课题“新地开拓 II：洞穴への道”。
弹む石	2 ~ 3	101	完成课题“新地开拓 III：街道への道”。

调度依赖			
名称	交纳数量	报酬 ※	发行条件
星のかけら	1 ~ 2	245	完成课题“新地开拓 V：高原への道”。
ウィスプスト－ン	2 ~ 3	244	完成“モディス旧迹 I”的所有课题。
黑の魔石	1 ~ 2	285	完成课题“新地开拓 VII：雾の平原への道”。
マグマスト－ン	1	640	完成课题“新地开拓 VII：溪流への道”。
アイヒエ	2 ~ 3	95	王国等级 II 以上。
青竹	2 ~ 3	122	完成“ハンデルの森 I”的所有课题。
黑铁の木	2 ~ 3	186	完成课题“新地开拓 VII：溪流への道”。
金刚檀	1 ~ 2	400	完成“エントの森 I”的所有课题。
世界树の枝	1 ~ 2	290	完成“エントの森 I”的所有课题。
妖精の世界树	1	542	完成“エントの森 I”的所有课题。
蛇の毒袋	2 ~ 3	143	完成课题“新地开拓 IV：湿源への道”。
地球仪の玉	2 ~ 3	124	“モディス旧迹”展开后。
何かの黑焼き	2 ~ 3	125	完成课题“新地开拓 IV：湿源への道”。
贝の化石	2 ~ 3	136	完成课题“新地开拓 III：砦への道”。
兽石	2 ~ 3	107	完成课题“新地开拓 II：矿山への道”。
ヤギのつの	2 ~ 3	131	完成“ハンデルの森 I”的所有课题。
青い实	2 ~ 3	116	完成课题“新地开拓 I：森林への道”。
赤い实	2 ~ 3	120	完成课题“新地开拓 I：森林への道”。
水树の实	2 ~ 3	207	完成课题“新地开拓 VI：雾の森への道”。
にんじん	2 ~ 3	87	－
ジュエルビ－ンズ	1 ~ 2	361	完成课题“新地开拓 VII：溪流への道”。
カタイモ	1 ~ 2	199	完成课题“新地开拓 VII：树海への道”。

调度依赖			
名称	交纳数量	报酬 ※	发行条件
五谷麦	1	402	完成课题“新地开拓 VII：山への道”。
安らぎの花	2 ~ 3	99	完成课题“新地开拓 V：遗迹への道”。
花のみつ	2 ~ 3	207	完成课题“新地开拓 V：遗迹への道”。
ミネラルドロップ	2 ~ 3	153	完成课题“新地开拓 IV：溪流の森への道”。
フレッシュミント	1 ~ 2	163	完成课题“新地开拓 V：遗迹への道”。
贤者のハーブ	1 ~ 2	392	完成课题“新地开拓 V：高原への道”。
森の雫	1	483	完成“クレエの森 II”的所有课题。
古代のガラクタ	1 ~ 2	194	“モディス旧迹”展开后。
作者不详の绘画	1 ~ 2	342	“モディス旧迹”展开后。

※ 这里的报酬指的是交纳单个物品的报酬，交纳多个时所获得的实际报酬会比上面的报酬金额 × 数量要少一些。

讨伐依赖				
名称	讨伐数	报酬	发行条件	终止发行条件
ノーコーン	3 ~ 4	125	–	第一年结束。
ユニコーン	1 ~ 2	395	完成课题“调和の小川：强袭・圣なる兽”后。	触发“进入延长期”事件后。
あばれ黑角兽	1	530	–	–
フレイメア	1	680	–	–
カロッテうさぎ	3 ~ 4	80	–	第一年结束。
カブラうさぎ	3 ~ 4	185	–	第一年结束。
カラクサうさぎ	1 ~ 2	365	–	第二年结束。
カロッテマうさぎ	1	635	–	–
萤火の精	2 ~ 3	290	–	第二年结束。
雹结の精	1 ~ 2	395	–	触发“进入延长期”事件后。
新绿の精	1	620	–	–
水晶の精灵	1 ~ 2	470	–	触发“进入延长期”事件后。
リビングアーマー	2 ~ 3	335	–	第二年结束。
スペクター	2 ~ 3	260	–	第二年结束。
ファントムナイト	1	575	–	–
レブティリアン	2 ~ 3	260	–	第二年结束。
バーサーカー	1 ~ 2	470	完成课题“旧闻台地・强袭：强袭・狂战士”后。	触发“进入延长期”事件后。
ヴォーロード	1	770	–	–
ガーディアン	1 ~ 2	500	–	–
青ぷに	3 ~ 4	65	–	第一年结束。
绿ぷに	3 ~ 4	140	–	第一年结束。
うさぷに	1 ~ 2	425	完成课题“きのこの森・强袭：强袭・未确认生物”后。	触发“进入延长期”事件后。
ウォルフ	3 ~ 4	95	–	第一年结束。
ヤクトウォルフ	1 ~ 2	485	–	触发“进入延长期”事件后。
マンドラゴラ	3 ~ 4	170	–	第一年结束。
ウィッチローズ	1	620	完成课题“湿原木道・强袭：强袭・魔女のバラ”后。	–
ロック鸟	2 ~ 3	245	–	第二年结束。
フレスヴェルグ	1 ~ 2	485	–	触发“进入延长期”事件后。
アポステル	2 ~ 3	320	–	第二年结束。
サラマンドラ	2 ~ 3	230	–	第二年结束。
ラウムリザード	1	710	–	–
ゴースト	2 ~ 3	305	–	第二年结束。
スケアファントム	1	530	–	–
岛鱼	1 ~ 2	575	完成课题“三日月湖畔・强袭：强袭・陆に栖む鱼”后。	触发“进入延长期”事件后。
グリフォニアン	1	650	–	–
毒たるリス	2 ~ 3	280	–	第二年结束。
テラフラムリス	1	685	完成课题“渴きの荒野・强袭：强袭・爆弹リス”后。	–
温带ペンギン	1 ~ 2	365	–	触发“进入延长期”事件后。
灼热ペンギン	1	665	–	–
ペンギンモンク	1	575	完成课题“青云峡・强袭：强袭・格斗鸟”后。	–
暴れヤギ	2 ~ 3	320	–	第二年结束。
金色羊	1	620	–	–
ハサミ飞び虫	2 ~ 3	230	–	第二年结束。
トゲ飞び虫	1 ~ 2	380	–	触发“进入延长期”事件后。
巨大虫	1	635	–	–

好友依赖			
名称	纳品数量	报酬金额	对应角色
クラフト	1 ~ 2	128	ステルク、ジーノ
フラム	1 ~ 2	239	ステルク、ジーノ
レヘルン	1	512	ステルク、ジーノ
ドナーストーン	1	386	トトリ、ステルク、ロロナ
地球仪	1	530	ケイナ、とトリ、ステルク、ロロナ、エスティ、フアナ
メテオール	1	1479	ステルク、ジーノ
祝炮	1	537	ステルク、ジーノ
ぷに爆弹	1	683	ステルク、ジーノ
たたかう魔剑	1	734	トトリ、ステルク、ロロナ

好友依赖			
名称	纳品数量	报酬金额	对应角色
风缲り车	1	1333	トトリ、ステルク、ロロナ
魔物の栖むツボ	1	1318	トトリ、ステルク、ロロナ
精灵石	1	1464	トトリ、ステルク、ロロナ
魔女の秘药	1	477	ライアス、エスティ、ジーノ、ジオ、フアナ
レスキュー花火	1	1090	ステルク、ジーノ
净化の水瓶	1	1069	ライアス、エスティ、ジーノ、ジオ、フアナ
王家のアロマ	1	655	ライアス、エスティ、ジーノ、ジオ、フアナ
守护者の宝石	1	1299	トトリ、ステルク、ロロナ
时の石版	1	2121	トトリ、ステルク、ロロナ
フォーチュンダイス	1	1097	トトリ、ステルク、ロロナ
ヒーリングサルヴ	1 ~ 2	194	ライアス、エスティ、ジーノ、ジオ、フアナ
妙药ドラッヘン	1	1006	ライアス、エスティ、ジーノ、ジオ、フアナ
ナントカの秘药	1	1012	ライアス、エスティ、ジーノ、ジオ、フアナ
ヒーリングベル	1	1152	トトリ、ステルク、ロロナ
知惠热シロップ	1	815	ライアス、エスティ、ジーノ、ジオ、フアナ
メンタルウォーター	1	1079	ライアス、エスティ、ジーノ、ジオ、フアナ
秘传タブレット	1	1170	ライアス、エスティ、ジーノ、ジオ、フアナ
ネクタル	1	433	ライアス、エスティ、ジーノ、ジオ、フアナ
自动目觉まし	1	1518	トトリ、ステルク、ロロナ
神秘のアンク	1	1311	トトリ、ステルク、ロロナ
手作りパイ	1 ~ 2	583	ロロナ、ルーフエス
キノコのパイ	1	735	ロロナ、ルーフエス
マイスタータルト	1	786	トトリ、ミミ、ルーフエス
デニッシュ	1	971	ケイナ、ライアス、ミミ、ジオ
モンブラン	1	1395	トトリ、ミミ、ルーフエス
デザートバスケット	1	1841	ケイナ、ライアス、ミミ、ジオ
メレンゲのパイ	1	913	トトリ、ロロナ、ミミ、ルーフエス
フルフルプディング	1	718	トトリ、ミミ、ルーフエス
スペシャルミート	1	778	ケイナ、ライアス、ミミ、ジオ
龙やきにく	1	1682	ケイナ、ライアス、ミミ、ジオ
全自动きのこ锅	1	837	ケイナ、ライアス、ミミ、ジオ
中和剂	1 ~ 2	87	ケイナ、エスティ、フアナ
ゼッテル	1 ~ 2	225	ケイナ、エスティ、フアナ
ピュアオイル	1	450	ケイナ、エスティ、フアナ
炼菌酵母	1	444	ケイナ、エスティ、フアナ
炼金炭	1	315	ケイナ、エスティ、フアナ
研磨剂	1 ~ 2	138	ケイナ、エスティ、フアナ
红の染料	1	272	ケイナ、エスティ、フアナ
水晶玉	1	777	ケイナ、エスティ、フアナ
生きているナワ	1 ~ 2	448	ケイナ、エスティ、フアナ
干し草	1 ~ 2	275	ケイナ、エスティ、フアナ
ガラス玉	1	486	ケイナ、エスティ、フアナ
魔法の绘の具	1	1537	ケイナ、エスティ、フアナ
荣养剂	1	1220	トトリ、ステルク、ロロナ





北部山岳地帯
北部森林地帯
中央交易街道
アールズ周辺
西部鉱山地帯

野外生存篇

Atelier Meruru

迷宫探索

系列最大的特色就在于千变万化的调合系统，不过调合是需要素材支持的，在游戏中玩家的大部分时间都要在野外的采集点度过。当玩家在城镇中按下Start键并选择最后一项即可前往大地图，进入大陆地图后，选择不同的地点会消耗一定的天数，这些时间的消耗无法避免，初期不用太过在意。当炼金术等级达到35时能调合出旅人の靴（在街道之间的移动缩短一日，原来消耗1日的距离则不会有任何改变）和トラベルゲ－ト（直接回到工作室）后可大幅节省时间，学会调合方法后一定要尽快做出。此外，在大地图上使用左摇杆选取目的地后系统会自动为玩家选择已经设置好到达该地的最短路线，十分方便。另外，在大地图上按下start键可以打开存档菜单进行存档操作。





采取地名	
☆	アールズ
1	モヨリの森
2	新绿の森
3	针叶树林
4	调和の小川
5	ハンデルの森 / ハンデル农园
6	开拓の村迹地
7	きのこの森
8	旧闻台地
9	结束の炭矿
10	アールズ国有矿山
11	西方の沼
12	深渊の地底湖
13	东の街道
14	ハルト砦
15	渴きの荒野
16	青云峡
17	三日月湖畔
18	日和の横穴
19	湿原木道
20	流源の森
21	クエレの森
22	川雾の林
23	迷雾の森
24	花园遗迹
25	天险の峡
26	トロンプ高原
27	木枯らし幽谷
28	光る洞窟
29	蜃气楼の地
30	一条岬
31	モディス旧迹
32	夕暗の森
33	最果て庭园
34	阳光の溪流
35	原初の树海
36	ヴェルス山
37	ユヴェルの麓 / ユヴェルの村
38	ヴェルス山源泉地 / アールズ温泉
39	エントの森 ※
40	无限回廊

※ エンドの森出现后每隔三个月都会逆时针移动到下一个地点，移动的位置分别为：モヨリの森南方、木枯らし幽谷南方、夕暗の森北方、川雾之林北方和ヴェルス山西方。

本作的采集地点资料

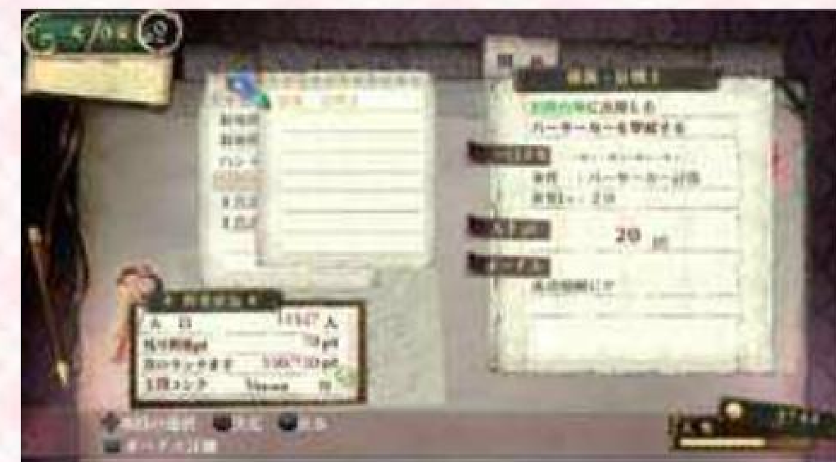
地点	所属区域	采集素材	魔物	出现条件	移动日数	备注
モヨリの森	アールズ周边	マジックグラス、アイヒエ、ハチの巣、こやし、プレイン草、にんじん	青ぷに、ノーコーン、ウォルフ、カロッテうさぎ	–	2	在完成モヨリの森 II 的课题之前只能采集到プレイン草；在モヨリの森 III 课题开始至结束期间只能采集到にんじん
新绿の森	アールズ周边	うに、土かぶり、こやし	青ぷに、カロッテうさぎ	王国等级 II	2	–
针叶树林	アールズ周边	アイヒエロア、ニューズ、アイヒエ	青ぷに、ノーコーン	王国等级 II	2	–
调和の小川	アールズ周边	何かのタマゴ、マジックグラス、ハチの巣	绿ぷに、マンドラゴラ、ユニコーン（强袭）	完成课题“新地开拓 I：小川への道”。	3	–
ハンデルの森 / ハンデル农园	北部森林地带	アイヒエ、タールの实、青竹、やわらかい毛、燃える土、小麦、青い实、紫ぶどう、赤い实、シャリオミルク、ヤギのつの、グリーンリーフ	青ぷに、绿ぷに、マンドラゴラ、カロッテうさぎ、カプラうさぎ、カタクサうさぎ（凶恶）	王国等级 II，且完成课题“新地开拓 I：森林への道”。	5	完成ハンデルの森 I 后可以采集到燃える土、小麦、青い实、紫ぶどう、赤い实，完成ハンデルの森 II 后可以采集到シャリオミルク和グリーンリーフ。
开拓の村迹地	北部森林地带	燃える土、ヤギのつの、やわらかい毛	绿ぷに、毒たるリス	完成“ハンデルの森 I”的所有课题。	6	–
きのこの森	北部森林地带	モリギンチャク、青竹、赤い实	カプラうさぎ、うさぷに（凶恶）	完成“ハンデルの森 I”的所有课题。	7	–
旧闻台地	北部森林地带	紫ぶどう、小麦、タールの实	カプラうさぎ、毒たるリス、バーサーカー（强袭）、レプティリアン	完成课题“新地开拓 II：台地への道”。	5、9	–
结束の炭矿	西部矿山地带	贝の化石、臭い石、スティム钢石	ゴースト、萤火の精	完成课题“新地开拓 II：洞穴への道”。	3、11	–
アールズ国有矿山	西部矿山地带	スティム钢石、惠みの石、树冰石、山パール、ほたる火草、ウィスプストーン、虹のかけら	アポステル、リビングアーマー、萤火の精、ゴースト、匣の幽灵	完成课题“新地开拓 II：矿山への道”，访问？？？点后与ルーフェス对话展开。	4、12	完成“アールズ国有矿山 II：发破作业”后可以采集到ウィスプストーン；完成“アールズ国有矿山 II：续・发破作业”后可以采集到虹のかけら。
西方の沼	西部矿山地带	兽石、蒸留石、ほたる火草	暴れヤギ	アールズ国有矿山展示后来到大地图。	1	–
深远の地底湖	西部矿山地带	蒸留石、惠みの石、树冰石	ゴースト、アポステル、ドラゴン（强袭）	完成“アールズ国有矿山 I”的所有课题。	6、14	–
东の街道	中央交易街道	フェスト、弹む石、フロジストン	ウォルフ、ノーコーン	完成课题“新地开拓 III：街道への道”。	3	–
渴きの荒野	中央交易街道	岩盐、何かのタマゴ、贝の化石	ロック鸟、サラマンドラ、テラフラムリス（强袭）	完成课题“新地开拓 III：砦への道”。	4	–
ハルト砦	中央交易街道	无价值な岩、フェスト、フロジストン、震える结晶、云绵花、クラフト、フラム、ヒーリングサルヴ、产业废弃物、小麦粉、盐、药木の根っこ	ロック鸟、サラマンドラ、ハサミ飞び虫、スペクター、レプティリアン、巨大虫（“ハルト砦 III”课题期间出现）	王国等级 III，且完成课题“新地开拓 III：砦への道”。	4	在完成ハルト砦 I 的课题后可以在 2 层采集到クラフト、フラム、ヒーリングサルヴ、产业废弃物、小麦粉、盐；完成“ハルト砦 II”的所有课题后可以采集到药木の根っこ
三日月湖畔	中央交易街道	云绵花、辉く砂、药木の根っこ	レプティリアン、サラマンドラ、岛鱼	完成“ハルト砦 I”的所有课题。	6	–
日和の横穴	中央交易街道	无价值な岩、锁グモの巢、震える结晶	ロック鸟、スペクター	完成“ハルト砦 I”的所有课题。	5	–
青云峡	中央交易街道	青竹、やわらかい毛、青い实	フレスヴェルグ、ペンギンモンク（强袭）	完成“ハルト砦 I”的所有课题。	6	
花园遗迹	南东大高原	フレッシュミント、安らぎの花、花のみつ	水晶の精灵、デュラハン（强袭）、ファントムナイト	完成课题“新地开拓 V：遗迹への道”。	6	
天险の峡	南东大高原	みえないふくろ、カラマリ草、グラビ石	バーサーカー、レプティリアン	完成课题“新地开拓 V：峡への道”。	8	
トロンプ高原	南东大高原	グラビ石、星のかけら、贤者のハーブ、悠久の风、风船の实、小麦粉、盐、产业废弃物、シャリオミルク、ハチミツ、乾いたにく、ぶどう水	エルダーグリフォン（凶恶）、うさぷに、水晶の精灵、フレスヴェルグ、ヤクトウォルフ、バーサーカー、レプティリアン、暴れヤギ	完成课题“新地开拓 V：高原への道”，访问？？？点后与ルーフェス对话展开。	10	完成“トロンプ高原 I”的所有课题后可以采取到小麦粉、盐、产业废弃物，完成“トロンプ高原 II”的所有课题后过 15 天可以采集到シャリオミルク、ハチミツ、乾いたにく、ぶどう水。
木枯らし幽谷	南东大高原	グリーンリーフ、贤者のハーブ、ラバーツリー	ヤクトウォルフ、フレスヴェルグ	完成课题“新地开拓 V：高原への道”。	11	
光る洞窟	南东大高原	星のかけら、产业废弃物、黑阳矿	水晶の精灵	完成课题“新地开拓 VII：洞窟への道”。	12、13	
蜃气楼の地	南东大高原	ひかる圆盘、黑の魔石、湖底の溜まり	ビヒモス	完成课题“新地开拓 VII：雾の平原への道”。	11、14	由于雾的关系，此地的能见度很低，要小心敌人的偷袭。
湿原木道	中央交易街道	锁グモの巢、蛇の毒袋、何かの黑烧き	カタクサうさぎ、サラマンドラ、ウィッチローズ（强袭）、新绿の精	完成课题“新地开拓 IV：湿源への道”。	7	–
源流の森	北东湿地带	莲、ミネラルドロップ、イワマタケ	ロック鸟、湿带ペンギン	完成课题“新地开拓 IV：源流の森への道”。	8	–
クエレの森	北东湿地带	莲、泡立つ水、药水の沸水、ミネラルドロップ、活源の水	カタクサうさぎ、カプラうさぎ、雹结の精、ユニコーン、トゲ飞び虫、ビヒモス	完成课题“新地开拓 IV：水源の森への道”，访问？？？点后与ルーフェス对话展开。	9	–
川雾の林	北东湿地带	薰木の皮、ラバーツリー、药泉の涌水	カタクサうさぎ、トゲ飞び虫	完成“クエレの森 I”的所有课题。	11	–
迷雾の森	北东湿地带	泡立つ水、水树の实、夜の贵妇人	雹结の精、スペクター	完成课题“新地开拓 VI：雾の森への道”。	13	–
一条岬	东方未开の地	古代のガラクタ、ハッピーパラソル、琉璃色の羽（建设好桥之后）	ゴースト、スケアファントム	完成课题“新地开拓 VI：森の出口への道”或者“新地开拓 VII：森の出口への道”。	8、17	–
モディス旧迹第一区	东方未开の地	虹のかけら、黑の魔石、地球仪の玉、年代物のつぼ、ひかる圆盘	あばれ黑角兽、ヤクトウォルフ	王国等级 VI，且エスティ参战后经过 60 天。	12、17	虹のかけら的采集点位于从中央区域下来的位置
モディス旧迹第二区	东方未开の地	黑の魔石、地球仪の玉、年代物のつぼ	スペクター、ファントムナイト、バーサーカー	–	12、17	–
モディス旧迹第三区	东方未开の地	作者不详の绘画、原初の土	ガーディアン、バーサーカー	–	12、17	–
モディス旧迹第四区	东方未开の地	作者不详の绘画、原初の土、古代のガラクタ	ガーディアン、バーサーカー	–	12、17	–
モディス旧迹中央区	东方未开の地	作者不详の绘画、原初の土、古代のガラクタ	ワイバーン、ガーディアン、バーサーカー、亲玉リザード	–	12、17	–
夕暗の森	东方未开の地	クスリムシの糸、ウィスプストーン	ウィッチローズ、レイジビースト（强袭）	完成“モディス旧迹 I”的所有课题。	14、19	–
最果て庭园	东方未开の地	虹のかけら、作者不详の绘画、世界灵魂	あばれ黑角兽、ユニコーン、ディアエレメント	完成“モディス旧迹 I”的所有课题。	14、19	–
无限回廊第一书库	东方未开の地	ほたる火草、ニューズ、フロジストン、薰木の皮、ハチの巢、风船の实、ハッピーパラソル、燃える土、土かぶり、夜の贵妇人、モリギンチャク、ロイヤルクラウン、フェスト、カラマリ草、うに、アブラギの实、药木の根っこ、マジックグラス、アイヒエロア、プレイン草、グリーンリーフ、千日草、お化けのおうち、土かぶり、フランプラント、莲、タールの实	–	建设完アストリッド要求建设的三个炼金术设施后，在工作室中触发アストリッド邀请メルル前往无限回廊的事件。	14、19	–

本作的采集地点资料						
地点	所属区域	采集素材	魔物	出现条件	移动日数	备注
无限回廊第二书库	东方未开の地	金刚檀、树冰石、黑铁の木、ウィスプスト－ン、何かのタマゴ、岩盐、黒の魔石、星のかけら、云绵花、スティム钢石、虹のかけら、无价值な岩、弹む石、妖精の世界树、辉く砂、蒸留石、锁グモの巣、青竹、マグマスト－ン、惠みの石、湖底の溜まり、臭い石、震える结晶、グラビ石、琉璃色の羽、世界树の枝、黑阳矿、アイヒェ、ラバ－ツリ－	スケアファントム、黒の悪魔、フレイメア、テラフラムリス、ウォ－ロ－ド、ガ－ディアン、デュラハン、ファントムナイト	–	–	–
无限回廊第三书库	东方未开の地	クスリムシの糸、蛇の毒袋、ベヒモスの心脏、水、何かの黒焼き、异界の辉石、トカゲの尻尾、龙にく、ペンデロ－ク、兽石、こやし、ア－ドラの尾羽、山パ－ル、龙のつの、贝の化石、龙のウロコ、マンドラゴラの根、ユニコ－ンの角、やわらかい毛、ご神木の叶つぱ、悪魔の角、たてがみ、岛琥珀、ぷにぷに玉、兽のしかばね、古びた铠、ヤギのつの、地球仪の玉、怪鸟のつばさ、飞龙のツメ	フレイメア、テラフラムリス、ペンギンモンク、ラウムリザ－ド、エルダ－グリフォン、グリフォニアン、金色羊、あばれ黑角兽	–	–	–
无限回廊第四书库	东方未开の地	森の雫、カタイモ、にんじん、五壳麦、ジュエルビ－ンズ、贤者のハ－ブ、产业废弃物、活源の水、药泉の涌水、世界灵魂、原初の土、年代物のつぼ、フレッシュミント、花のみつ、古代のガラクタ、作者不详の绘画、赤い实、紫ぶどう、ひかる圆盘、水树の实、シャリオミルク、みえないふくろ、青い实、安らぎの花、悠久の风、ミネラルドロップ、泡立つ水、常世の炎、小麦	巨大虫、新绿の精、ウォ－ロ－ド、デュラハン（凶恶）、金色羊、フレスヴェルグ、ヤクトウォルフ、うさぷに、デュアルリ－パ－（凶恶）、デスウィング（凶恶）	–	–	–
无限回廊最终书库	东方未开の地	所有素材道具随机采取	黄昏の乙女、深渊の乙女、暗の落とし子、奈落の乙女、黒き永远の女神	–	–	–
ユヴェルの麓 / ユヴェルの村	北部山岳地带	プレイン草、无价值な岩、产业废弃物	–	触发“北部荒地再开拓”的事件后，完成课题“新地开拓 VIII：山への道”。	10	–
ヴェルス山上层	北部山岳地带	フランプラント、黑阳矿、マグマスト－ン、湖底の溜まり、常世の炎	–	完成课题“新地开拓 VIII：山への道”，访问ヴェルス山后与ル－フェス对话展开。	12	–
ヴェルス山中层	北部山岳地带	フランプラント、黑阳矿、マグマスト－ン、湖底の溜まり、常世の炎	バ－サ－カ－、ラウムリザ－ド、フレイメア、萤火の精、フラン？プファイル（凶恶）	–	12	–
ヴェルス山下层	北部山岳地带	フランプラント、黑阳矿、マグマスト－ン、湖底の溜まり、常世の炎	テラフラムリス、灼热ペンギン、太古の翼龙（凶恶）	–	12	–
ヴェルス山最下层	北部山岳地带	フランプラント、黑阳矿、マグマスト－ン、湖底の溜まり、常世の炎	エアトシャッタ－	–	12	–
ヴェルス山源泉地 / ア－ルズ温泉	北部山岳地带	ジュエルビ－ンズ、カタイモ、五谷麦、ロイヤルクラウン	–	触发“找不到温泉”的第二次事件后，带上ジオ打倒エアトシャッタ－，再次进入ヴェルス山后回到大地图便展开。	14	–
阳光の溪流	北部山岳地带	黑铁の木、マグマスト－ン、ジュエルビ－ンズ	フレイメア、あばれ黑角兽	完成课题“新地开拓 VIII：溪流への道”。	7	–
原初の树海	北部山岳地带	カタイモ、アブラギの实、フランプラント	巨大虫、灼热ペンギン	完成课题“新地开拓 VIII：树海への道”。	9	–
エントの森・麓	–	お化けのおうち、アブラギの实、黑铁の木、ご神木の叶つぱ	カロッテマうさぎ、カタクサうさぎ、新绿の精	人口 15000 以上时回到工作室。	4 ~ 16	エントの森每隔三个月左右会移动一次，位置分别为モヨリの森南方、木枯らし幽谷南方、夕暗の森北方、川雾之林北方和ヴェルス山西方。
エントの森・中腹	–	金刚坛、妖精の世界树、世界树の枝	グリフォニアン（凶恶）、ウィッチロ－ズ、ユニコ－ン、金色羊、巨大虫	–	4 ~ 16	–
エントの森・顶上	–	ロイヤルクラウン	森の大精灵	–	4 ~ 16	打倒森の大精灵后エントの森便会停止移动。

时间消耗

进入采集地后时间消耗方式与前作相似，画面左上方的红色槽既是时间，一共 10 格，全部消耗完既经过一天。其中每采集一次消耗 4 格，每战斗一次则消耗 1 格，剧情触发的强制战斗则不消耗时间。**在离开采集地前往大地图时，无论红槽剩下多少格，系统都会自动将剩下的时间清空，也就是会经过一天，因此在离开采集地图前最好将红槽消耗到差不多时再离开。此外，如果采集地中只剩下最后一个敌人或是采集点，但剩余的槽已经不够进行战斗或采集的话，建议直接回到大地图再重新进入采集，以提升效率。**







战斗指南

迷宫中的敌人全部可见，玩家可以看好时机，靠近它们并按□键攻击便能以“先制攻击”的状态进入战斗。游戏的战斗系统相比前作并未有太大改变，几种战斗指令都浅显易懂。角色的行动顺序是根据画面右上方的行动条进行的，玩家的不同战术很可能对行动顺序产生影响。在后期拥有最强的神速自在带之后，能看到我方角色在行动多次之后敌人才行动一次，因此需要根据实际情况来看行动条，来选择最合理的歼敌方案。和前作一样，强力的攻击性道具在本作中的起到的作用也是很大的，前期合理的利用道具可以大大降低战斗的难度，而后期制作出强力的装备后，只靠普通攻击都能够取得战斗的胜利。另外，和系列的其他作品一样，如果玩家在外面不幸被敌人全灭并不会 GAME OVER，而是会强制返回工作室（需要消耗正常情况下返回工作室 -1 的天数）。为了防止发生这种情况，建议玩家尽早合成“空とぶじゅうたん”并装备，这样在被敌人全灭时会直接返回该采集地的入口。

战斗画面解说





属性



和前作相同，本作的属性也有五种，即物理、炎、水、风、土五种，其中炎和冰属性相互克制，风和土属性相互克制。这些属性攻击基本上都集中在装备和攻击道具上。大部分的魔物都会对某些特定的属性具有耐性，同时也会有弱点属性，针对敌人的弱点属性攻击可以使战斗更加轻松。



异常状态



魔物使用的技能有一定的概率造成我方的异常状态。异常状态在使用具有回复效果的道具、经过一定回合以及战斗结束之后会自然回复。同样的，玩家也可以通过具有对应异常状态的武器或攻击道具攻击敌人，使敌人进入异常状态。六种异常状态如下所示：

异常状态的种类

异常状态	效果
毒	解除前每轮到该角色行动时将扣除一定量的 HP
麻痹	麻痹之后攻击、防御、素早さ降低
睡眠	回复之前不可行动，受到伤害时也能解除
诅咒	由道具、技能影响的 HP 回复和能力上升的效果降低
黑暗	攻击和技能的命中率下降，不影响炼金术士使用道具的命中率
三重苦	同时中了毒、麻痹和诅咒三种异常状态



技能



在战斗中选择“**スキル**”可以使用角色的固有技能进行攻击（角色的固有技能大多随玩家的等级提升逐渐领悟，个别需要通过触发事件才能学会）。技能攻击通常能够带来比一般攻击高的输出和特殊的效果，且利用范围攻击型的技能可以快速的累积必杀槽，从而较快地使出强力的必杀技。



必杀技



在角色等级提升到 35 级习得必杀技之后，必杀槽达到最大时便可以使用，通常只有在对付强力敌人时才有机会使用。虽然使用必杀技后必杀槽会清空，但它可以给予敌人巨大伤害。必杀槽在角色攻击敌人和**メルル**被攻击时会都会增加（攻击敌人出现会心一击时伤害的量为平时的 1.5 倍，且必杀槽的增量也为平时的 1.5 倍）。



支援系统



在战斗中**メルル**采取防御以外的行动时会累积人物状态右边的支援槽，支援槽一共分为三段，当支援槽积累到 1 段时便可以发动支援。支援分为支援防御和支援攻击两种，支援防御即在敌人攻击**メルル**的时候可以利用支援防御来让其他角色代替**メルル**受到伤害；支援攻击则是在**メルル**使用攻击类道具的时候进行支援攻击。在两位角色的支援槽都在 2 段以上且使用的攻击道具使用次数剩余 3 次以上，则可以连续发动三次道具攻击。使用攻击道具后，依次在有效时间内按下 L1 键或者 R1 键就可以对敌人进行第一次支援攻击，之后按下○键便可以使用第二次道具，且该次攻击所造成的伤害有所增加。第二次使用道具后可以在有效时间内同时按下 L1 键和 R1 键来触发第二次支援攻击，此时按下○键可以使用第三次道具。第三次道具攻击的伤害以及效果要比平时直接使用道具要强力的多，在对付强力的敌人时应当多多使用。本作的支援系统在战斗中可以说是至关重要，在对付强力的敌人时，支援往往直接左右着战局。玩家应当根据实际情况选择是否进行支援。



战利品



战斗后除了经验值和金钱的奖励，敌人往往还会掉落持有的素材，移动光标选择他们后，按□键就可以直接放入玩家的背包中。中期调合出“秘密**のバッグ**”之后可以在非战斗界面将背包中的东西装入**コンテナ**中，只要能够及时将背包中的道具装入**コンテナ**就能有效避免每次探索时由于道具栏空位不足而出现无法再收集素材的尴尬局面。







角色技能 & 加入方法





メルル			
加入方法：主人公，初期即可使用			
技能	消耗 MP	习得等级	效果
ポジティブ思考	0	10	提升异常状态的耐性
パワ－アイテム	0	15	在进行援护攻击时，如果道具的使用次数只剩最后一次，可按○键发动强化攻击
王家の守护	0	20	减少 10% 的物理伤害，在红血状态下回避率上升
ポテンシャライズ	0	25	能让同伴同时发动援护攻击，此时道具的威力进一步提升

角色简介：**メルル**的能力除了 MP 之外的各项能力都非常的低，但是随着课题的完成，她的能力都会得到强化，最终各项能力能提升 11 ~ 30 左右，同时会心一击率也会提高。使用道具时可以让其余角色援护攻击，成为敌人攻击对象时可以让队友承担伤害。



ケイナ			
加入方法：初期剧情后加入			
待机场所：王宫内			
技能	消耗 MP	习得等级	效果
お目付けマスタ－	0	–	支援效果提升 50%，在红血状态下回避率上升
きずぐすり	10	–	回复我方单体的 HP，回复量和ケイナ的攻击力有关
おうえん	16	10	使我方全员攻击力 UP，并解除所有异常状态
ヒ－ルポ－ション	40	20	回复我方全员的 HP，并解除战斗不能状态
幸せの歌	48	30	我方全员会心一击率 UP
プライドシスタ－	0	35	必杀技

角色简介：**ケイナ**的初期能力较低，攻击力和回复力都不高，但是其物理攻击具有让敌人昏睡的效果，在初期对付大量敌人时可以使敌人昏睡，之后逐个击破。她的能力在 40 级以后将会快速地提升，再加上可以使用“**おうえん**”提升玩家的能力，还能够使用“**ヒ－ルポ－ション**”技能回复我方成员的 HP，在后期 BOSS 战的时候可以说是坚强的后盾。



ライアス			
加入方法：初期剧情后加入			
待机场所：王宫大门			
技能	消耗 MP	习得等级	效果
速攻	0	–	行动后一定几率 WT 减少 50%
バンキッシュ	7	–	对敌方一个单位发动攻击，造成物理伤害的同时增加 WT
ランサ－エイム	16	10	对敌方一个单位发动攻击，并持续掉血 2 回合
ロ－エンシェル	32	20	大范围的火属性攻击，并持续掉血 2 回合
ラッシュコンボ	46	30	对敌方一个单位发动攻击，造成物理伤害的同时增加 WT
フレイムランカ－	0	35	必杀技

角色简介：**ライアス**的攻击力、防御力和速度都比较高，且通常攻击是属于范围攻击的，在初期比较好用。而且他具有可以将敌人的行动顺序推后的技能“**バンキッシュ**”和“**ラッシュコンボ**”。缺点是他的 MP 较少，无法连续使用技能。



トトリ			
加入方法：剧情自动加入			
待机场所：炼金房			
技能	消耗 MP	习得等级	效果
一流冒険者の血筋	0	–	物理伤害减少 10%，会心一击率提高 20%
不屈の斗志	0	–	回避率和异常耐性 UP
デュプリケイト	20	–	复制并使用道具，但效果只有样品的 50%
クイックデュプリ	33	–	高速复制道具，但效果只有样品的 33%
ちむフラム	15	–	对敌人造成大范围火属性伤害
ちむ N/A	50	30	让吉姆携带 N/A 炸弹自爆，对敌方单体造成大威力的火属性伤害
ちむコ－ルエンド	0	35	必杀技

角色简介：和**メルル**一样，可以在战斗中使用道具。她的能力也比较低，且不随着课题的完成提升能力，因此她在战斗中比较依赖道具。**トトリ**的特点是可以通过消耗 MP 来复制道具来使用，但是道具的效果会降低，只要给合成的道具加上“使い切り强化”相关的特性，使用到剩下最后一次时使用“**デュプリケイト**”复制攻击道具便能发挥出道具的最大威力。



ミミ			
加入方法：完成课题“新地开拓 II”，调查未知的矿山后向ル－フェス报告，之后来到街上触发剧情			
待机场所：街はずれ			
技能	消耗 MP	习得等级	效果
反射神经	0	–	提升 15% 回避率和 50% 命中率
轻业	0	25	使用技能使缩短 30% 的 WT
ブリッツシュト－ス	14	–	对一列范围的敌人造成物理伤害，并持续掉血 3 回合
シュワルスライサ－	36	–	对敌方单体造成物理伤害，并持续掉血 3 回合
ヒンメルウオルツ	22	–	对敌方单体造成物理伤害，并降低其速度
シュペアボ－レン	50	30	无视敌人的防御力，对敌方单体造成物理伤害
エンゼルホルン	0	35	必杀技

角色简介：**ミミ**具有较高的攻击力和行动速度，而防御力相对来说较低，因此建议玩家将她的攻击力和行动速度提升至极限，以快速结束战斗。她的攻击以单体攻击为主，且在 25 级习得技能“轻业”后使用技能攻击时 WT 缩短 30%，在后期给她装备上增加 MP 的防具，在战斗中使用降低敌人速度的技能“**ヒンメルウオルツ**”可以较轻松地打倒大部分的强敌。



ジ－ノ			
加入方法：ミミ加入后的三个月自动触发相关剧情			
待机场所：酒场			
技能	消耗 MP	习得等级	效果
英雄の资质	0	–	行动时自动回复 HP，物理伤害减少 10%
ブレイブハ－ト	0	–	在 BOSS 战中全能力 UP
スラッププロウ	10	–	对敌方单体造成物理伤害，被攻击的敌人攻击ジ－ノ的几率 UP
ヒロイックブ－スト	22	–	HP 越少能回复越多的 HP
ヘイルスト－ム	13	–	对敌方单体造成冰属性伤害，并吸收敌人的攻击力
ディスパレ－ド	31	–	对敌方单体造成物理伤害，并降低敌人的会心一击率
クロスプレイズ	0	35	必杀技

角色简介：**ジ－ノ**的防御力和 HP 都比较高，且能够使用“**スラッププロウ**”技能吸引敌人的仇恨值，同时，在 HP 不足的时候还能够使用“**ヒロイックブ－スト**”技能回复自己的 HP，在守护**メルル**方面算一个强力的肉盾角色。



ロロナ			
加入方法：调合三十种以上的道具，在 1 年 3 月左右加入（根据进度不同加入时间会有所差别）			
待机场所：炼金房			
技能	消耗 MP	习得等级	效果
小さい	0	–	回避率提升 33%
クイックユ－ズ	0	–	使用道具使减少 50%WT，但效果也会降低 30%
ホムサポ－ト♂	16	–	解除我方单体的异常状态，但需要一回合的调合时间
ホムサポ－ト♀	24	–	随机为我方一名角色回复，但需要一回合的调合时间
エンジェルハ－ト	20	–	对敌方单体造成物理伤害，被攻击的敌人攻击ロロナ的几率下降
ハ－トフルアタック	60	30	对敌方全体造成物理伤害，被攻击的敌人攻击ロロナ的几率下降
とっておき 3 号	0	35	必杀技

角色介绍：**ロロナ**也可以在战斗中使用道具，但是使用效果只有平时的 30%，道具使用后的等待时间缩短 50%，在使用回复道具的时候具有很大的优势。她的 HP 是所有角色中最少的，即使到了 99 级，HP 也只有 84，因此在装备方面应当选择增加 HP 较多的装备。而 MP 则是所有角色中最多的一个，玩家也可以制作出具有“HP **ダメ－ジ反转**”效果的“**レバ－ストルク**”，使受到伤害的 20% 转变为消耗 MP。





エスティ			
加入方法：完成课题“新地开拓 IV”和“新地开拓 V”后向ル－フェス报告，之后来到街上触发剧情			
待机场所：职人通り			
技能	消耗 MP	习得等级	效果
トリックスタ－	0	–	行动后一定几率减少 50%WT，并提升 30% 速度
エ－ジェントアイ	0	–	会心一击率提升 15%，命中率上升 33%
ロ－ゼンラバ－	18	–	对敌方单体造成物理伤害，被攻击的敌人能更容易掉落物品
ソ－ニイキュ－ト	35	–	对敌方全体造成物理伤害，被攻击的敌人异常状态耐性下降
ハニ－スタップ	26	–	对敌方单体造成物理伤害，被攻击的敌人防御力下降
ラブショッカ－	44	–	对敌方单体造成雷属性伤害，被攻击的敌人会受到更高的伤害
ラブリ－シャドウ	0	35	必杀技

角色简介：**エスティ**的技能“**トリックスタ－**”可以在行动后一定几率减少 50%WT，提升 30% 的速度，她的攻击频率可以说是最高的，只要能够给她的武器加上各种属性伤害，提升会心一击率，那么她便可以快速地将敌人清扫干净。







ステルク			
加入方法：开启采集地“モディス旧迹”后加入			
待机场所：王宫大门			
技能	消耗 MP	习得等级	效果
内なる炎	0	–	和比自己等级高的敌人战斗时全能力 UP
骑士の夸り	0	–	会心一击率提升 50%
骑士の护り	25	–	以减少 25% 防御力为代价，我方其余角色防御力 UP
グラントパイル	40	–	对一列范围的敌人造成物理伤害和雷属性伤害
リヒトスト－ム	23	–	对敌方单体造成物理伤害和雷属性伤害
ファルケンヴィント	56	–	对敌方全体造成物理伤害和雷属性伤害
ガイアブレイク	0	35	必杀技

角色介绍：**ステルク**的 LP 和防御力相对比较高，而且能够将自己的防御力分给同伴，在对付强大的 BOSS 时堪称**メルル**的守护神，且具有会心一击率 50% 的技能，也可以给予敌人大伤害。在挑战强力的 BOSS 时可以选择带上他。



ジオ			
加入方法：在 2 周目和ジオ的交友值达到 50 以上，前往王宫和ハルト砦触发剧情，之后在 3 年 5 月加入			
待机场所：ハルト砦			
技能	消耗 MP	习得等级	效果
王者の血	0	–	和 BOSS、比自己等级高的敌人战斗时全能力 UP
死线の见切り	0	–	回避率提升 10%
瞬闪	17	–	对敌方单体造成物理伤害，有一定几率连续行动
绝影	66	–	制造分身，在 3 回合内行动次数增加
豪击	32	–	对一列范围的敌人造成物理伤害
突破	48	–	对敌方全体造成物理伤害
极・アインツエル	0	35	必杀技

角色简介：**ジオ**在二周目后才能够加入，他的所有能力都比较高，且攻击技能非常的强力，建议给他装备上增加 MP 的装备。在战斗中使用“绝影”给自己造出分身，再使用“瞬闪”技能一定几率再次行动（最多的时候可以连续行动 5 次），可以将绝大部分敌人速攻解决。



ル－フェス			
加入方法：在购买了ル－フェス参加战斗的 DLC 后，ロロナ登场后到执务室与他对话加入			
待机场所：执务室			
技能	消耗 MP	习得等级	效果
铁の意思	0	–	中异常状态的概率降低，有一定概率回避战斗不能状态。
神速行动	0	–	可以连续进行一定次数的通常攻击，并有一定概率在行动后缩短 WT。
叱咤激鞭	22	–	对敌方单体造成物理伤害，并使敌人的强化效果无效化。
执事の裁き	44	–	对敌方全体造成物理伤害
铁拳制裁	30	–	对敌方单体造成物理伤害，造成物理伤害的同时增加 WT
执事の知略	50	–	提升我方全体的速度，且使用技能时消耗的 MP 减少
情热执事乱舞	0	35	必杀技

角色简介：**ル－フェス**在使用普通攻击时，可以连续进行一定次数的攻击，只要拥有强力的装备，用普通攻击都能够磨死大部分 BOSS，且他还能够提升我方全体的行动速度，在对付强力的 BOSS 时推荐带上。



フアナ			
加入方法：在购买了フアナ参加战斗的 DLC 后，ロロナ登场后到井木通り与她对话加入			
待机场所：井木通り			
技能	消耗 MP	习得等级	效果
サバイバ－	0	–	回避率上升 15%，每次行动前回复少量 HP
商人の目利き	0	–	战利品的特性等级和品质上升
エイムスロ－	12	–	对敌方单体造成物理伤害，之后定期的发生同样效果
パワ－スロ－	30	–	对敌方全体造成物理伤害，之后定期的发生同样效果
きのこの舞	40	–	回复我方全体的 LP，且每回合回复 HP
毒きのこ降らし	23	30	使敌方全体中多种异常状态
ブツコみパチキ	0	35	必杀技

角色介绍：**フアナ**不愧为商人，她的技能“商人の目利き”会提升战斗结束后所取得战利品的特性等级和品质。因此在需要高品质的魔物掉落素材时就可以带上她。此外，她还有能够回复我方全体 LP 的技能，在长期外出的时候就可以不必当心 LP 不足。





パメラ			
加入方法：在购买了パメラ参加战斗的 DLC 后，ロロナ登场后到パメラ屋さん与她对话加入			
待机场所：パメラ屋さん			
技能	消耗 MP	习得等级	效果
幽灵のたしなみ	0	–	战斗不能后，在下次行动到来的时候自动复活。
幽灵のからだ	0	–	所受到的物理攻击和异常状态减轻。
ソウルサイフォン	18	–	吸收对象的 HP 和等级。
ホ－ンテッドダンス	43	–	吸收对象的 HP。
ゴ－ストレイン	25	–	给予敌全体物理伤害。
レイニ－スマイル	50	30	回复我方全体的 HP，并在一定回合内回复 HP。
ふぁんたずむ	0	35	必杀技

角色介绍：作为幽灵，她所受到的物理伤害和异常状态减轻，即使战斗不能后也能够在下次行动到来的时候复活，可以说是一个比较无赖的角色。不过由于 HP 少，有可能在需要发动支援攻击时战斗不能，会打乱战斗的节奏。虽然能力不高，但是可以通过吸收敌人的 HP 和等级提升自己的能力来弥补。值得一提的是，**パメラ**的武器中还有增加 4 种属性伤害的耐性，做出最强武器后四种属性的耐性值为 50，此时大部分的属性伤害都不会对她造成威胁。

流程详解篇 Atelier Meruru

本作的时间系统继承自前作，时间安排的好坏可以影响到游戏的进展程度。由于每人的游戏进度各不相同，与同伴的交友值也有所不同，因此在实际游戏过程中触发事件的时间也不同，在这里为玩家们提供二周目流程的模板，玩家可以按着这个流程自由发挥。其中本流程中提到的一些事件在一周目中无法触发，且一周目没有各种装备，实际流程的顺序会与本篇流程攻略有所偏差。只要玩家不在地图乱跑或故意浪费时间，在一周目中为所有角色打造一套最强装备还是十分轻松的。有了最强装备后，在二周目中将会有大量空余时间给玩家挑战 DLC 的新增迷宫**マキア**领域。在**マキア**领域中，前文提到的最强饰品已经无法满足玩家的要求了，玩家需要调合新的装饰品，这些新的装饰品的参考书就来自于**マキア**领域中。有了前面的基础，相信玩家靠自己已经能够制作出更强大的装备了。因此，笔者决定将 DLC 迷宫留给玩家自己来摸索。

游戏开始是详细的系统教学，我们暂时无法自由行动，在完成**ヒ－リングサルヴ**的调合→采集**モヨリの森**中的所有素材→战斗胜利后教学模式结束。

↓

能自由行动后前往王宫的执务室，剧情后接受课题“**モヨリの森**”，同时**ライアス**成为伙伴。

↓

来到**トトリ**的工作室，开启仓库系统，并入手道具“**はじめての参考书**”。

↓

制作**手作りパイ**（任务只要求一个，这里建议制作两个，以最大限度地利用时间）。

↓

前往“**モヨリの森**”，推荐出门前多在家门口采集些**うに**，在初期用来砸敌人效果很好，大部门杂兵被**うに**和**ライアス**的援护攻击打到后都难逃一死。和士兵对话，将**手作りパイ**交给士兵即可完成任务，建议将时间用到 30% 以下再返回大地图。

↓

来到执务室汇报工作，并取得第一年目标：人口达到 5000。

↓

到酒场后即可开启依赖系统。

↓

前往“**モヨリの森**”，在地图上的采集**プレイン草**，采集 50 个后即可完成课题。完成课题后建议将大部分劣质的**プレイン草**扔了，采集其他素材带回去。回去前最好采集 6 个以上的**アイヒエ**，用于调合压缩木材，以节约跑路的时间。**若此时接有魔物讨伐的依赖，则需要优先打倒敌人，否则完成除草后魔物会从场景中消失。**

↓

回到炼金术房后前往执务室，王国等级提升。剧情之后**フアナ**的商店开启。

↓

到执务室将信件交给**ル－フェス**，并建造新设施。

↓

合成三个 C 以上的压缩木材，期间会触发**ハゲル**的事件，武器屋开启。此时可以适当调合几个**フラム**和**クラフト**，**フラム**所需要的材料可以在武器屋买到。

↓

到职人通り触发**ペ－タ－**的相关事件。

↓

进行“**北の道の开拓**”的相关开拓，路上的敌人用**うに**可以轻松应付。注意驾驶马车的 NPC **ペ－タ－**是可以对话的，同样会影响之后的事件，酒场的任务在每月 1 日、11 日、21 日都会更新一次，记得顺路做一点依赖赚钱。

↓

清理完前面的任务后就能去“**ハンデルの森**”的庄园了，采集 20 个**アイヒエ**后地图会发生变化。这里有个讨伐凶恶怪**カタクサうさぎ**的任务，敌人弱火，用**クラフト**快速消灭杂兵后即可用**フラム**进行攻击。将压缩木材交给士兵后场景将会刷新，已经打倒的魔物将会重新出现（凶恶怪除外）。过 15 天之后再来这里，场景会发生很大的变化。

↓

调查信箱后将信带给**ル－フェス**，取得新课题，建设新设施。

↓

调合 3 个 C 评价的**杂草杀しの灵药**。

↓

前往**モヨリの森**，此时场景内的所有敌人都变成了**カロッテうさぎ**，采集点采集到的东西全是**にんじん**，建议直接将**杂草杀しの灵药**交给士兵，场景恢复后再进行素材采集。

↓

带上信给**ル－フェス**，取得新课题，并建设新设施。

↓

调合 10 个 C 级以上的**干し草**和 4 个 C 级以上的**生きているナワ**（因为**生きているナワ**的素材之一是**干し草**，所以需要调合的数量比较多）。

↓

到**ハンデルの森**把**干し草**和**生きているナワ**交给士兵。

↓

此时已经可以将王国等级提升至 LV3 了，之后回到工作室后可以取得新的信件，交给**ル－フェス**。这里可以触发**ル－フェス**询问**メルル**进展的事件。

到男の武器屋触发事件，得到武器店的依赖。

调合出3个**インゴット**后交给**ハゲル**，即可进行装备调合，此时可以买下两本参考书。有素材的话可以先调合出装备。

冒险者等级或者炼金等级15级以上后**トトリ**加入同伴。

优先完成“新地开拓II”的课题并调查最后的??? 采集地，途中经过调和の小川时顺便进去打倒**ユニコ－ン**。由于它会回复HP，一开始便集中攻击**ユニコ－ン**，利用**フラム**或者祝炮的炎属性可以对其造成较大的伤害。回去向**ル－フェス**报告后**ミミ**加入，此时便可以将**ケイナ**换下。途中会触发**フアナ**外出采集的事件和**ライアス**连续中陷阱的不幸事件和与**トトリ**一起调合的事件。

调合5个C以上的压缩木材，并准备几组攻击型道具，完成“西方の沼I”的课题后即可前往ア－ルズ国有矿山，来到上层触发剧情后进入BOSS战，BOSS匣の幽灵可以说是前期一个比较难缠的BOSS，不仅会击退我方的行动顺序，还会吸收我方的HP和等级，使用雷属性全体魔法攻击，若陷入持久战则对我方非常不利。先让ミミ使用降低速度的技能，两名炼金术士用具有炎属性伤害的祝炮轰炸即可。

找**ル－フェス**对话可以取得参考书《王家**の**财宝目录》。到并木通**り**与**フアナ**对话触发事件。

现在可以做东の砦への道和ハルト砦的相关任务，调合出1个带有劣化防止Lv1的魔法の石材和C以上的祝炮与王国の旗，交给位于ハルト砦的士兵。如果有素材的话可以先调合一些ネクタル带身上，经过2个月后会自动变成S质量，方便以后交纳任务。

此时可以在家里适当提升炼金术等级。在**カゴ**中有东西的情况下到并木通**り**与**フアナ**对话可以得到参考书《**カゴの编み方**》，此时便可以先调合出一个箩筐，将上限提升至80个。期间触发**ライアス**与魔物战斗受伤的事件。

调合出5个B以上的**フラム**，前往**ア－ルズ**国有矿山。完成开拓后顺便到旧闻台地和きのこの森打倒讨伐魔物。

将王国等级提升到IV，回到工作室后触发剧情，**パメラ**的量贩店正式开张。此时能使用量贩系统了，推荐初期登录的物品以**ネクタル**、**ヒ－リングサルヴ**等做好友依赖常用到的物品为主。

调合5个带有回复力增加Lv1特性的ヒ－リングサルヴ、4个具有战斗不能回复・中的ネクタル、3个B级以上的知惠热シロップ到ハルト砦交给士兵完成课题。

准备一些攻击和回复道具，完成“新地开拓”的IV和V，并分别到最后一个??? 的地点触发剧情。

向ル－フェス咨询这两个??? 地点的情报，得到开拓方案，事件后**エスティ**加入队伍。

建成“依赖回收**ポスト**”后在工作室中触发**ジオ**依赖的事件，再到酒场向菲丽咨询情况，此时好友依赖系统开启。

回到工作室后基诺登场，并成为同伴。

1月份的时候在工作室触发**ロロナ**相关的剧情。

此时如果60天以上未带**ケイナ**出门，则可以到城内触发她的事件。

触发第二次**ロロナ**相关的剧情。

调合出2个带有轻量化された的モルゲン炼金灯，带到ア－ルズ国有矿山交给士兵。之后到旧闻台地采取10个以上的タ－ルの实，调合タ－ル液用。

触发**ジオ**来拜访的事件。

3月触发**ロロナ**登场的事件，同时她会带着**ホム**上门，与**ホム**对话后便可以让**ホム**帮忙采集或调合，建议先制作一些依赖中常用到的高质量物品，通过高评价可以赚取不少资金。

在工作室触发**ロロナ**相关的事件，得到参考书《**ロロナの落书き**》。

在城门前触发**ジオ**想起友人的事件。

调合出5个具有“丈夫**な**”特性的布类、1个B级以上的魔法**の**石材后前往**トロンプ**高原，将上述物品交给士兵，并打倒**トロンプ**高原中的“**エルダ－グリフォン**”。**エルダ－グリフォン**可以行动两次，且拥有强力的全体雷属性攻击，每五次行动必然会使用一次对我方全体冰属性伤害的攻击，且会降低我方的防御力。战斗队员建议带上**ジ－ノ**，他在每次行动开始时都会回复一些HP，在HP不多时可以靠防御来回复HP。此外，玩家需要多准备一些回复量较大的药品和攻击用的**ドナ－スト－ン**、地球仪，争取在它第五次攻击之前用道具将它扔死。

4月1日离开工作室的时候触发事件，**ロロナ**加入同伴。

在工作室触发**ロロナ**的事件，获得参考书《生**きてる**农具集》。

在工作室触发**ロロナ**的事件，获得参考书《名物アイデア帐》。

将王国等级提升到V。

来到职人通**り**触发**アストリット**开店的事件，此后便可以在这里买到一些贵重素材，不过价格相对都比较高。

调合出1个B级以上的混沌发信机、5个C级以上的防人**の**砂**ぶくろ**和1个具有“劣化防止Lv2”特性的炼金**の**钢材，带到**クエレの**森交给士兵，并采取10个样品水源**クエレの**森中有一只凶恶魔物“**ビヒモス**”，弱点属性是土属性，可以使用地球仪对它进行攻击。它的能力比后面提到的两个强袭课题的敌人要弱，只要能够打倒后面两个强袭魔物，则可以比较轻松地打倒它。**这里即使不打倒它也是可以完成课题的，玩家可以决定是否挑战**。沿途完成“三日月湖畔・强袭”和“湿原木道・强袭”的开拓课题。位于三日月湖畔的岛鱼攻击力比较高，不建议带上HP少的**ロロナ**或者**トトリ**。岛鱼的弱点是雷属性，因此多使用**ドナ－スト－ン**进行攻击。位于湿原木道的**ウィッチローズ**比较棘手，它和同时出现的新绿の精都会使用强力的全体攻击，建议使用**エスティ**的技能“**ソ－ニイキュ－ト**”进行攻击。

在工作室中触发**エントの**森的事件，地图上追加地点**エントの**森。**エントの**森中的敌人相对来说非常的强，建议不要去硬拼，BOSS的能力则更强大，此时不建议前往讨伐。**エントの**森每隔三个月便会移动一次，直到玩家打倒BOSS后便不会再次移动。二周目如果有强力的装备，则可以直接挑战。森の大精灵的HP高，防御高，在没有强力装备的情况下打起来非常的吃力。它可以二次行动，每次行动都会回复150的HP，需要等到后期做出最强武器之后才能打得动它。它的全体物理攻击可以将我方的行动顺序推后，还能将我方所有的能力上升无效化，一周目在这时候根本不可能打倒它。在中后期制作出了强力“ピ－スメ－カ－”和“精灵石”后便可以挑战它。

到执务室，发生梅露露带**ロロナ**到王宫游玩打扰到**ル－フェス**工作的事件，事件后**ル－フェス**成为同伴。（购买DLC后出现）

到井木通り触发事件，事件结束后フアナ加入队伍。（购买 DLC 后出现）

调合出 3 个带有“大地の力”特性的生きてるクワ和 2 个 B 级以上的生きてるスコップ。

触发トトリ引导ロロナ学习炼金术的事件，获得参考书《ちむドール设计书》。

到男の武器屋触发事件，接到ハゲル的依赖。

调合出耐热练成板和调合机材后交给ハゲル，可以制作最强装备，并开启装备还原系统。

将王国等级提升到 VI。

在职人通り触发ジオ的事件。

调合出 3 个具有“大地の力”特性的生きてるクワ和 2 个 B 级以上的生きてるスコップ交给ハンデル农园中的士兵，顺路完成课题“新地开拓 VIII”之后进入ヴェルス山后触发剧情，回城寻找ルーフェス得到详细的信息。回去之前先到阳光の溪流采取 5 个以上的黑铁の木用来交后面的任务用。回来的路上绕到深远の地底湖打倒ドラゴン。龙在每次行动的时候都会回复 200 的 HP，若对它的伤害不够则可能陷入持久战。它的弱点是雷属性，利用强力的“ドナーストーン”攻击比较有效，且在援护攻击的作用下后两次的攻击伤害增加，可以对它造成大伤害。

回到村子后触发モディス旧迹的事件，回工作室后ステルク成为同伴，同时在地图上出现探索地モディス旧迹。

前往城内，触发ジオ和デジエ对话的事件。

调合出 5 个具有 LP 回复・中的手作りパイ、3 个具有冷气の力的晴天の炎。

到パメラ屋さん触发事件，接到パメラ的依赖。

调合出 5 个 C 级以上的手作りパイ和 5 个 C 级以上的きのこのパイ，交给パメラ之后可以提升量贩店每次进货数量和登录的数量。

前往モヨリの森和クエレの森，将手作りパイ和晴天の炎交给士兵，并完成新地开拓 VI。在川雾の林采取 3 个ラバーツリー后再离开。完成新地开拓 VI 后前往一条岬，可以取得一封开拓信。

在ハルト砦触发ジオ谈论ソフラ叔母的事件。

到モディス旧迹打倒飞龙ワイパーン。

将王国等级提升至 VII。

调合出 2 个带有“出来が良い”特性的清らかな香炉、2 个带有“高级品”特性的动物共鸣器、2 个 B 级以上的生きているノコギリ、1 个 C 级以上的バルーンテント、5 个 B 级以上的干いたにく和 6 个 B 级以上的シルケス并制成开拓者のマント。

到城内触发デジエ和ジオ对话的事件。

触发アストリッド要求建设三个资料馆的事件。

到ハルト砦，先将所有巨大虫全部打倒后将清らかな香炉交给士兵，与ジオ对话可以打听有关两国合并的事情。

将动物共鸣器、バルーンテント、干いたにく、开拓者のマント、生きているノコギリ和黑铁の木分别交给トロンプ高原、モディス旧迹和一条岬的士兵，并顺路到花园遗迹打倒强袭魔物デュラハン。デュラハン有一个特点，当玩家打倒任意一个ファントムナイト后，デュラハン便会回复自己的 HP，并提升它的所有能力。因此在战斗一开始的时候应当先集中火力打倒デュラハン，再解决ファントムナイト。

触发アストリッド对建设炼金设施表示感谢的事件。

在职人通り触发エスティ的人物调查事件。

调合出 3 个 B 级以上的生きてるつるはし、2 个具有“活きがいい”特性的ちむドール（トトリ想要，需要给她一个）、2 个具有“雷の力”特性的地下见の水晶，前往アールズ国有矿山，将这些交给士兵。

调合出 3 个具有“回复力增加 Lv2”特性的时间流の种、3 个 A 级以上的丰壤の土、以及具有“材料特性数增？”效果的荣养剂。

前往ハンデルの森将上述物品交给士兵。沿途到渴きの荒野和青云峡打倒讨伐魔物。テラフラムリス会使用强力的爆弹对我方全体进行攻击，在初期没有强力装备的情况下受不了它们的连续攻击，在防具方面需要准备一套增加炎属性耐性的装备。它们有一个 HP 少的致命弱点，攻击时采取逐个击破的方式，力争速战速决。ペンギンモンク的某些特定的攻击在一次行动中可以攻击两次，会对我方造成较大的伤害，因此在前往挑战之前准备一些回复药。它的 HP 不高，可以战斗开始时直接发动猛攻，尽量在它发动强攻击之前将其打倒。

到职人通り与エスティ对话，触发跟踪ケイナ的事件。

到ハルト砦触发与ジオ的事件，获得奖杯“过去を见つめる目”。

从采集地归来后触发ミミ让メルル给她创造约会机会的事件。

带上ジーノ前往任意采集地，取得战斗胜利后触发事件。

在工作室触发ジオ上门拜访的事件，ジオ加入队伍。

调合出 5 个 S 级的フラム，交给アールズ国有矿山的士兵，出现新采集位置。

调合出 1 个 S 级的生きてる台车、3 个具有“大きい”特性万能ろ过剂、1 个 A 级以上的大地の留め金、1 个具有“高品质 Lv3”特性的自在风装置、3 个 B 级以上的轮回の齿车。

前往クエレの森、トロンプ高原，将上述物品交给士兵。沿途前往夕暗の森、最果て庭园和无限回廊打倒讨伐魔物。这里的三个讨伐魔物的能力都比较强，在一周目的时候建议在调合出最强的装备后再前往挑战。レイジビースト的攻击力都比较高，且对我方具有减速效果，甚至还能够吸收我方的 HP，可以说是一个非常棘手的敌人。由于它会使用 LP 攻击，因此绝对不能与它陷入长久战，否则对我方很不利。ディアエレメント同样会使用各种强力的攻击技能，在没有强力装备的情况下也很难抵御它的攻击。黄昏の乙女则会使用各种的干扰攻击来扰乱玩家，建议玩家在没装备时不要轻易前去挑战。

与エスティ对话，触发跟踪ルーフェス的事件。

4 月 1 日后与フアナ对话，可以获得参考书《无限炼金体系・上卷》，并出现新地点“マキナ领域”（DLC 迷宫）。

5月10后触发ペ－タ－来到工作室请求协助，调合出生きてるスコップ和ダウジングロッド交给ペ－タ－。

与エスティ对话，触发与她调查ライアス的事件。

调合出3个具有“圣なる加护”特性的封印の护符、1个具有“空气の轻さ”特性的ふしぎな箱庭、1个A级以上的安全ボックス、3个B级以上的雨云の石、1个A级以上的吸引バッグ、1个A级以上的丰壤の土到モディス旧迹和ユヴェルの麓交给士兵。

到并木通り听ファアナ的感想。

与エスティ对话，触发与她调查ル－フェス的事件。

10月来到并木通り触发蜥蜴人进攻的事件。

到モディス旧迹讨伐蜥蜴人，注意在讨伐过程中如果离开场景则下一次进来时需要重新再来。

回去找ル－フェス商量对策。

调合出3个具有“眠り状态にする”效果的魔女の秘药和3个具有“黑暗状态にする”效果的祝炮，并交给ハルト砦的士兵。

与エスティ对话，触发与她调查ライアス的事件。

到城门前找ステルク对话，触发成为弟子的剧情，之后再次对话进入单挑战并取得胜利。在这里只要有强力的装备基本上就不会有问题，即使失败了也可以再次进行挑战。如果对自己没什么信心，则可以调合一些强力的攻击道具。

前往执务室与ル－フェス对话，得到再次强化ハルト砦的课题。

调合2个A级以上的魔法の石材、5个A级以上的压缩木材和1个A级以上的究极の钢材，并交给ハルト砦的士兵。

合成1个S级的魔法の石材和3个具有“HP回复・超”的新天地レ－ション，交给ユヴェルの麓的士兵。

第二天后前往执务室，与ル－フェス对话。

合成1个A级以上的きのこの寝床、2个B级以上的荣养剂和1个具有“王家御用达の薰り”效果的瓶づめキノコ，带到ユヴェルの麓交给士兵。

前往城内，触发ジオ和デジエ谈论ユヴェル开拓的剧情。

在工作室中触发ユヴェル全部开拓完成的事件。

在ル－フェス的好感度在50以上接到他的任务后，调合出对应料理，会触发事件，得到奖杯“秘密のお茶会”。

同时把ミミ和トトリ带到フロント高原，触发事件。

在工作室中触发前作角色聚会的事件，得到奖杯“トトリのアトリエ（现在）”。

带上ライアス出去战斗，胜利后触发事件，ライアス暂时习得技能“ピンチに弱い”。

到酒场触发エスティ和フィリ－喝酒的事件，获得奖杯“とある姐妹”。

在ジオ不在队伍的情况下，带上ジ－ノ前往ハルト砦，触发ジ－ノ与マスク・ド・G单挑的事件。

在工作室中触发ジ－ノ要求制作一把武器的事件。

与ハゲル对话后即可制作ジ－ノ的新武器，完成后交给ジ－ノ装备，触发与ステルク的战斗。战斗结束后获得奖杯“师弟对决の末路”。

同时带上ミミ和トトリ到トロンブ高原，触发事件。

和ミミ一同回去之后触发ミミ准备送礼物的事件。

向トトリ咨询礼物的事。

到执务室，触发ル－フェス与ステルク喝酒的事件，得到奖杯“似たもの同士”。

到这里开拓的课题已经做的差不多了，接下来需要根据需要来完成各个结局。

将可以建设的设施全部建好，将目前可以完成的开拓课题完成后人口基本上就达到10万了，此时只要触发了ケイナ汇报说人口超过10万人的事件，存档之后就可以选择调合消耗天数多的一次性调合尽可能多的道具度过时间，或者直接在工作室中睡觉睡到第6年的4月1日，结束游戏，即可获得结局“てんやわんや”。

读取以上的存档，前往并木通り，触发井水变成温水的事件。

前往执务室找ル－フェス，得知ユヴェルの村附近的动物减少。

带上ジオ前往ユヴェルの村，触发ジオ感叹的剧情。

调合出エリキシル剂，得到メルキシル剂的合成配方。

调合出メルキシル剂。

前往アストリット邸触发事件，得到“若返りのくすり”的配方。

与トトリ对话，听取礼物的建议。

与ミミ对话，她委托メルル帮忙寻找虹のかけら。

在ファアナ的交友值40以上时，前往クエレの森，获得奖杯“水边で遭遇”。

将トトリ的交友值增加到80以上，且ジ－ノ、ステルク、ミミ的交友值30以上时，在工作室中触发剧情，获得奖杯“トトリのアトリエ（现在）”。

到城门前触发エスティ的事件。

到酒馆中触发エスティ与フィリ－一起喝酒的事件，取得奖杯“とある姊妹”。

将ライアス的交友值升到 80，与ルーフェス对话触发事件。

前往世界地图触发事件，战斗后取得奖杯“兄と同じ位置”。

将ジオ带到ユヴェルの村触发剧情。

得知ユヴェルの村附近的动物减少 30 天后从地图返回工作室，发生地震。

分别与フアナ、トトリ、ライアス、ルーフェス对话，之后返回工作室。

调合出树冰结晶。

调合出フラクタル冰瀑弹。（存档）

在不带上ジオ的情况下前往ヴェルス山，打倒最下层的火山の化身，获得奖杯“炎の存在”。在没有带上ジオ的情况下，火山の化身相对来说会弱一些，前往挑战之前需要先准备一套增加炎属性耐性的防具。装饰品方面也尽量选择增加炎属性耐性的饰品，以防止被火山の化身一击秒杀。

返回工作室后，触发事件，之后一直睡到游戏结束，获得奖杯“丰かな国”。

读取存档，调合出“若返りのくすり”。（需要炼金等级低于 50）

睡至游戏结束，取得奖杯“やっと计划通り”。

读取上面的存档，前往モディス旧迹，打倒最深处的亲玉リザード。本场战斗为单挑战，敌人的属性攻击能给梅露露 80 的伤害，在挑战之前要准备一些药品。由于它没有能够回复 HP 的技能，只要玩家准备充足都可以将它磨死。如果已经有强力装备则可以轻松地取胜。

前往ハルト砦，与マスク・ド・G 战斗，并取得胜利。（存档）マスク・ド・G 是本作中能力最强的 BOSS，他的防御力非常之高，我方对他造成的伤害基本上只有两位数，且他对我方进行的攻击都会给自己回复 HP，可以说是非常棘手。在战斗之前需要准备大量回复药和ぷに爆弹，因为ぷに爆弹可以无视敌人的防御力给予伤害，ミミ的技能“シュペアポーレン”也可以无视敌人的防御力给予伤害，在战斗中主要依靠这两种方法来对其造成伤害。另外，战斗中需要时常保证有足够的支援槽来进行援护防御，当他对メルル使用“アイン…流活杀剑”时要果断让同伴进行援护，否则以回复为主的メルル倒地后其余人也会很快地倒下。

睡到最后一天，获得奖杯“さあ行け、勇ましく！”。

读取上面的存档，带上ジオ前往ヴェルス山，打倒最下层的火山の化身。有ジオ在队伍中的时候火山の化身的能力有较大的提升，需要准备一些回复药。ジオ的绝影可以连续多次进行进攻，建议多多使用。打倒火山の化身之后取得奖杯“过去を越えて”。回到工作室后触发剧情，之后存档。带上ジオ后，“火山の化身”的能力有着大幅度的提高，而且拥有足以秒杀我方全体的技能“やきつくす”，在因此在战斗时有必要速战速决。在这里需要多利用ジオ的“绝影”和“瞬闪”技能，先使用“绝影”技能制造分身，之后利用“瞬闪”技能连续多次对 BOSS 造成伤害。当它的 HP 剩余不多时，应当用道具全力对其进行猛攻，以防止它使出“やきつくす”。

睡觉至游戏结束，取得奖杯“炼金术士！”。

读取存档，再次前往ヴェルス山，进去后立刻出来，地图上新增地点“ヴェルス山源泉地，进入触发剧情。

前往酒场触发剧情，之后召集十名女性（ケイナ、トトリ、ロロナ、ミミ、フアナ、フィリー、パメラ、ホム、エスティ、アストリッド），之后与ペーター对话，选择去温泉旅行，获得奖杯“おんなぶろ”。

前往井木通り触发事件。

调合出 1 个涌泉汲み上げ机和 10 个源泉パイプ交给ペーター。调合这些东西需要大量的金属，事先最好登录到パメラ的商店中。这里共计需要花费 75 天来调合这些东西，需要事先腾出时间。

前往执务室，此时可以建造健康ランド设施了。

将ロロナ的好感度上升到 80，触发她要开パイ店的事件。

将ケイナ的好感度上升到 80，触发一起看星星的事件，取得奖杯“星は变わらず”。

パイショップ建设完成后获得奖杯“パイ屋さん开店”。

健康ランド”建设完成后，睡觉至游戏结束，获得奖杯“おとこぶろ”。

调合出“若返りのくすり”。

将炼金等级提升到 50 后，再次进行调合。（存档）

睡觉到最后一天，获得奖杯“魔女のお茶会”。

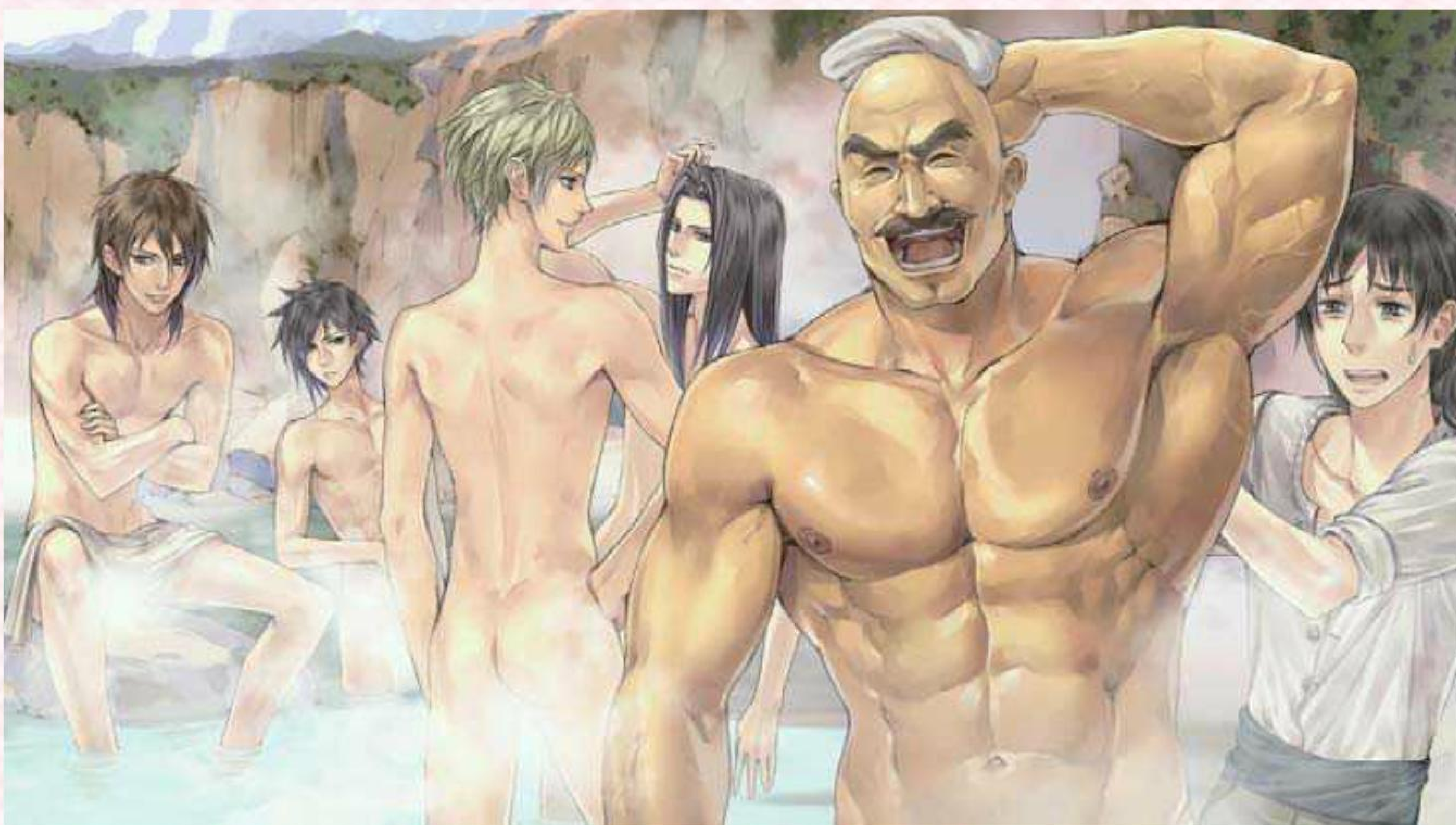
读取上面的存档，前往ハルト砦中央城堡的 2 层触发剧情。（存档）

睡觉到游戏结束，获得奖杯“最强の姬君”。

读取上面的存档，**将虹のかけら交给ミミ，获得奖杯“私情友情爱情”。**

返回工作室，触发与大家友好的事件。

睡觉到最后一天，取得奖杯“人气者の今日”。



结局达成篇

Atelier Meruru

结局优先度	结局	条件
无	城での生活	在三年内不完成系统指定的目标即可获得。（第三年的目标是人口数 27000 人以上）
十	ノ－マルエンド	第四年 4 月人口达到 27000，且第六年 4 月时总人口少于 10 万
九	てんやわんや	游戏结束前人口超过 10 万，人口超过目标数量后触发“大都市达成！”事件后，在不触发其他结局的条件下结束游戏。
八	丰かな国	1. 完成北方地区的开拓课题，获得“ヴェルス山”的探索资格。
		2. 完成“ユヴェルの麓”的全部开拓（**二周目时需要等ジオ加入队伍后再进行开拓，否则ジオ的事件将会不完整**）。
		3. 和トトリ、フアナ对话，回到工作室后获得“树冰结晶”的调合方法，制作“フラクタル冰瀑弹”，不带上ジオ的情况下进入“ヴェルス山”深处打倒“エアトシャツタ－”。
		4. 回工作室后**メメモ**更新为“火山の化身を倒した！”。
七	やっと计画通り	1. 炼金术等级达到 41，并在王国开拓中建设了和炼金术、图书馆相对应的设施。
		2. 建设“机材资料馆”、“素材资料馆”、“元素资料馆”，完成后前往“无限回廊”打倒“黄昏の乙女”，即可得到“深渊の魂”。
		3. 触发相关剧情，在调合出“**ナントカの秘药**”、“**妙药ドラッヘン**”和“**エリキシル剂**”之后获得**メルキシル剂**的调合方法，调合后带上“**深渊の魂**”找**アストリッド**对话即可获得“若返りのくすり”的配方。
		4. 在未调合“フラクタル冰瀑弹”的情况下调合出“若返りのくすり”。
六	いざ行け、勇ましく	1. 先完成“**モディス旧迹**”的开拓任务。
		2. 第四年 10 月前往酒场，触发“**モディス旧迹**”出现大量リザ－ド的剧情。
		3. 完成“**ハルト砦强化 I**”的所有课题，在等级高于 50 的情况下和**ステルク**对话进行单挑战。
		4. 触发“モディス旧迹”发现亲玉リザ－ド的剧情后前往最深处打败“亲玉リザ－ド”（单挑战，记得多带一些道具）。
		5. 回到工作室收到**ジオ**的挑战书，在战斗中失败。
五	炼金术士！（2 周目限定）	1. 在第四年**ジオ**加入的情况下（加入方法见系统篇）进行“**ユヴェルの麓**”的开拓。
		2. 之后按“丰かな国”的方法调合“フラクタル冰瀑弹”，在ジオ在队伍的状态前往“ヴェルス山”深处打倒“エアトシャツタ－”，获得奖杯“过去を越えて”后，只要不满足其余优先度更高的结局的条件就能进入。
四	おとこぶろ	1. 打倒“**ヴェルス山**”深处的“**エアトシャツタ－**”，**メメモ**更新为“火山の化身を倒した！”。
		2. 完成课题“**ペ－タ－の梦 I**”后触发**エスティ**和**ペ－タ－**相关的温泉事件，并再次进入“**ヴェルス山**”，出来后增加新的采集地“**ヴェルス山源泉地**”，进入后回到工作室，前往“并木通り”和**ペ－タ－**对话触发相关事件，之后和**フイリ－、フアナ、エスティ、パメラ、アストリッド、ケイナ、ロロナ、ホムちゃん、トトリ、ミミ**对话，前往“并木通り”和**ペ－タ－**对话触发女子温泉事件。
		3. 完成课题“ペ－タ－の梦 II”，之后前往执务室和ル－フエス对话，建设健康ランド（300pt）。
		※ 因为时间关系，这个结局算是一周目中最难达成的一个结局，打完火山化身都已经进入游戏终盘阶段，最后ペ－タ－的开拓任务还要花大约 75 天才能调合出所需物品，建设设施还需 30 天，因此想要在一周目完成这个结局，则必须合理安排时间，并以最快速度触发相关事件。
三	魔女のお茶会	1. 调合出“**フラクタル冰瀑弹**”和“**若返りのくすり**”。
		2. 在炼金术等级达到 50 的情况下随意调合一个道具。
二	最强の姬君	1. 在和**ジオ**的战斗中获胜。
		2. 半个月后在工作室中触发**メルル**迷茫的事件，**メメモ**更新为“强さの意味つて？”，前往“**ハルト砦**”2F 触发相关剧情。
一	人气者の今日（2 周目限定）	1. 所有战斗角色的交友值 70 以上（可以通过完成好友依赖和触发 CG 提升），并完成相关角色的剧情奖杯，**メメモ**更新为“仲良しリ－チ”。
		2. 将所有参战人员的交友值达到 80 以上，并完成所有角色的剧情事件，メメモ更新为“みんなと仲良く！”。

结局完成指南

虽然本作有两个结局由于和**ジオ**有关，因此必须在二周目才能获得，但是其余的奖杯我们还是可以通过卡条件的方法在第五年左右留下存档，然后在一周目内完成其余结局，这样能使二周目的任务轻松不少。下面就为各位讲解一下在游戏中进入每个结局的卡条件方法。

てんやわんや

完成这个结局只需要将总人口增加至 10 万人以上，触发**ケイナ**前来报喜的事件，且不能够触发其他任何结局的条件，因此只需要在触发了事件之后靠调合物品和在地图上瞎跑**の**游戏结束即可。

丰かな国

完成这个结局的重要条件之一是不带上**ジオ**打倒“**エアトシャツタ－**”。在达成此结局后注意不要直接带上**ジオ**来挑战“**エアトシャツタ－**”，否则本周目便无法完成“**やっと计画通り**”和“**いざ行け、勇ましく**”这两个结局。

やっと计画通り

这个结局的重点在于调合“**若返りのくすり**”，且要将炼金等级保持在 50 级以下，否则就会进入“**魔女のお茶会**”结局，导致本周目无法完成“**いざ行け、勇ましく**”、“**炼金术士！**”、“**おとこぶろ**”这三个结局。





炼金术士！

这个结局的重点是**ジオ**的事件完整的情况下，带上他打倒“**エアトシャツタ－**”。达成这个条件后只要不触发“**おとこぶろ**”、“**魔女のお茶会**”、“**最强の姬君**”和“**人气者の今日**”的结局条件即可达成。



おとこぶろ

这个结局的重点是建设“**健康ランド**”，只要不建设此设施就不能达成此结局。

魔女のお茶会

在“**やっと计画通り**”结局的基础上调合出“**フラクタル冰瀑弹**”，并在炼金等级 50 后再次进行调合。要想卡住此结局，只需要将炼金等级卡在 50 级以下即可。

最强の姬君

本结局的重点是要在与**マスク・ド・G** 的单挑战中取得胜利，之后要触发位于“**ハルト砦 2F**”的事件。由于结局的优先度比较高，只需要卡住其中一名角色的角色事件即可。这里推荐卡住**ミミ**的事件，只要不将“**虹のかけら**”交给她便不会触发她的最终事件。

人气者の今日

在完成上面所有结局后，将所有角色的最终事件触发后会出现**メルル**受到大家欢迎的事件，之后便是“**人气者の今日**”的结局。

奖杯制霸篇

Atelier Meruru

奖杯列表

奖杯名	类别	取得方法
全トロフィ－取得	白金	取得其他所有奖杯
とある日常	铜杯	在教学模式中自动取得
星は変わらず	铜杯	提高和ケイナ的交友值后触发相关事件
兄と同じ位置	铜杯	提高和ライアス的交友值后触发相关事件
トトリのアトリエ	铜杯	提高トトリ、ミミ、ジ－ノ、ステルク的交友值后在工作室触发相关事件
パイ屋さん开店	铜杯	提高ロロナ的交友值后触发相关事件，建造设施"パイショップ"即可获得
过去を见つめる目	铜杯	必须二周目才能获得，和ジオ的交友值的交友值到达 50 以上即可获得，平时多去ハルト砦跑跑触发相关剧情即可获得
とある姐妹	铜杯	完成エスティ相关的跟踪事件后，在她的交友值 80 以上时来到酒场即可触发
似たもの同士	铜杯	将ステルク的交友值提升到 80 后触发事件
师弟对决の末路	铜杯	提高和ジ－ノ的交友值后触发相关事件，完成武器的调合依赖后触发强制战斗，无论输赢都能获得
私情友情爱情	铜杯	提高和ミミ的交友值后触发相关事件，在トトリ和ミミ都在队伍的情况下前往トロンブ高原，回来后将虹のかけら交给ミミ后获得
酒乱传说・外传	铜杯	提高和フアナ的交友值后触发相关事件
ロロナ登场	铜杯	ロロナ出场时自动获得
假面の男、再び	铜杯	剧情自动获得
秘密のお茶会	铜杯	和ル－フェス的交友值到 50 以上后，在接有他的个人依赖的情况下调合出该物品
水边で遭遇	铜杯	和フアナ的交友值到 50 后前往クエレの森触发相关事件
似合う…でしょうか？	铜杯	和ケイナ的交友值提升到一定程度后剧情获得
おんなぶろ	铜杯	触发温泉事件即可获得
ア－ランド编入式典	铜杯	在不达成"城での生活"结局的情况下获得
忌まわしき匣	铜杯	剧情 BOSS，干掉"ア－ルズ国有矿山"的 BOSS 获得
空からくる者	铜杯	干掉"モディス旧迹"的 BOSS 获得
森林の神	铜杯	干掉"エントの森"的 BOSS 获得
炎の存在	铜杯	干掉"ヴェルス山"的 BOSS 获得（参考"丰かな国"结局的达成方法）
过去を越えて	铜杯	参照"炼金术士！"结局的达成方法
神に近付け！	铜杯	干掉"无限回廊"的 BOSS 获得
城での生活	银杯	只要在 3 年内不完成系统指定的目标即可获得
丰かな国	银杯	参照"丰かな国"结局的达成方法
いざ行け、勇ましく	银杯	参照"いざ行け、勇ましく"结局的达成方法
やっと计画通り	银杯	参照"やっと计画通り"结局的达成方法
おとこぶろ	银杯	参照"おとこぶろ"结局的达成方法
てんやわんや	金杯	参照"てんやわんや"结局的达成方法
最强の姬君	金杯	参照"最强の姬君"结局的达成方法
魔女のお茶会	金杯	参照"魔女のお茶会"结局的达成方法
人气者の今日	金杯	参照"人气者の今日"结局的达成方法
炼金术士！	金杯	参照"炼金术士！"结局的达成方法
メルル像建设！	金杯	建设"传说の冒险者像"后

奖杯详细指南

本作的奖杯基本上都是特定事件和结局有关，因此难度并不高。玩家只要能做出强力的装备就可以很轻松的打倒要求的 BOSS。下面为各位介绍一些和角色有关的交友值奖杯取得方法。

星は変わらず

在ミミ加入后，将**ケイナ**放置 2 个月，之后就会触发她一个人很孤独的事件。之后提高和**ケイナ**的交友值后会在工作室发生**ホム**因为嫉妒而和她比拼家庭技能的事件，在第 4 年初交友值高于 80 的情况下即可获得。

兄と同じ位置

先前往职务室触发和他的相关剧情，提高和**ライアス**的交友值后会触发他被**ル－フェス**指出弱点的事件，之后带他出去战斗会暂时获得被动技能"**ピンチに弱い**"（HP 低于 25% 时回避率和命中率下降），等交友值高于 80 的情况下与**ル－フェス**对话，再来到大地图会触发相关剧情，战斗结束后被动技能消失。



トトリのアトリエ

随着和**トトリ**、**ミミ**、**ジ－ノ**、**ステルク**的交友值提升会自动触发，其中**トトリ**需要高于 80，**ミミ**、**ジ－ノ**和**ステルク**高于 30。

とある姐妹

需要提高和**エスティ**、**ケイナ**、**ライアス**、**ル－フェス**的交友值，当和**エスティ**的交友值到达 50 以上就会触发一大段剧情，此时要将被她跟踪对象的交友值都提升到 50 以上，并将**エスティ**的交友值提升至 80 后前往酒场获得。

师弟对决の末路

由于他的相关剧情需要带出去战斗才能获得，不过也比较简单，只要带到最近的地方战斗一次即可，当交友值到达 70 以后前往**ハルト**砦发生被**ジオ**打败的剧情，之后会接受帮他调合一把好武器的委托，找武器屋的光头对话就可调合出成品了，让他装备后触发相关剧情战斗，无论输赢最后他都会使出必杀技。

私情友情爱情

在游戏初期会发生**ミミ**多次来找**トトリ**玩，**トトリ**不在的剧情，过段时间再次触发**トトリ**太忙而拒绝她的剧情。当交友值到达 70 以上且**ミミ**在队伍的时候从采集地归来会触发要求带**トトリ**一起去玩的剧情，前往**トロンブ**高原发生剧情后再按她的要求将虹**のかけら**交给她即可获得。

似たもの同士

这个奖杯触发的剧情比较多，加上**ステルク**入队的时间很晚，因此想要获得这个奖杯就要尽量提升他的交友值，否则会对之后的计划造成不小影响。等交友值达到一定程度后他会提出在王宫募集一个骑士团保护**メルル**，在遭到**メルル**拒绝后，之后的相关剧情就需要带他出去战斗才能触发，当交友值达到 80 后就会触发他理解骑士之心的剧情，奖杯也随之获得。

玩后感

与前两作相比，本作有着很明显的进步，它不仅取消前作中的一些不平衡要素，还对系统进行一些调整和强化，使游戏更加人性化。在前两作的基础上，本作中的那些令人烦躁 BUG 数量明显减少了，但它也不是完美的，在游戏中多多少少也能发现一些自身的缺陷，**例如在"ヴェルス山"和 BOSS 战斗时如果使用道具时之板会有一定几率造成死机 BUG、调合时无法将素材按照"调合类别"进行排序，等等。**总的来说，本作的耐玩度和游戏性绝对值得 PS3 玩家购买！





《如龙 终焉》的素质到底怎样，相信大家心中都有公论，这里不做过多评价。不过这里要表达一下我个人的观点：可以看出本作还是在努力地保持“《如龙》系列”的风格，支线任务一如既往地丰富，剧情也是一个“义”字贯穿始终，没有彻底变成一款打僵尸游戏。不过可惜的是剧情大背景在那里摆着，既不可能有一个繁华的神室町供你自由探索，也不可能用义气感动僵尸们或者和僵尸来一个男子汉间的单挑，而各位大佬们在剧情中的表现也给人一种极为强烈的“装 X”的感觉，个人甚至认为桐生一马进入隔离圈的时候的那种表现足以成为我们低调而有担待的四代目一生中最大的污点。不管怎样，还是希望明年的《如龙》能够回归正统。

文 金馆长&努库　美编 心の永恒

如龙　终焉		SEGA	动作
PS3	龙が如く OF THE END		日版
	2011年6月9日	1人	7980日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

人物介绍



桐生一马

声 黑田崇矢

原东城会四代目会长，曾经被称为“堂岛之龙”的传说中的黑道。曾经数次在危难关头拯救了东城会和神室町。现在已经金盆洗手，在冲绳设立了名为“朝颜”的孤儿院，和最爱的女性的女儿遥一起照顾孤儿们，本作中，为了拯救神室町和被绑架的遥，他再度回到了地狱般的神室町。



秋山骏

声 山寺宏一

高利贷商社社长，曾经是个流浪汉，但是现在是神室町最神秘的高利贷者。

他的公司开在一栋杂居公寓里，2011年4月1日，为了回收借款，他和自己公司唯一的职员花一起来到神室町大街上，却在不经意间卷入了一场突发事件……



DD

声 PETTER

日籍美国人，在一片混乱的神室町中，穿着和背景完全不搭调的白色西服出现的神秘男人，究竟是何方神圣？



乡田龙司

声 岩崎征实

原近江联合乡龙会的二代会长。四年前曾经发动关东大侵攻，试图一统关东关西黑道。在与桐生的死斗中落败，生死不明。

之后，成为章鱼烧小贩的他在各地流动经商，最近来到了神室町。



遥

声 钉宫理惠

和桐生住在一起的少女，是桐生最爱的女性泽村由美的女儿，十四岁。

和桐生在一起照顾无家可归的孤儿，2011年3月，收到了孤儿院“向日葵”的邀请，独自一人从冲绳出发，没想到这正是一个巨大阴谋的开始。





长滨友昭

声 杉本哲太

真岛组最低级别的成员，在崇尚暴力的真岛组中，他却是个冷静的家伙，因其冷静所以可以在黑道中生存多年。崇拜桐生一马，熟悉神室町的各种小道消息。

在僵尸事件中，和秋山骏的相遇改变了他人生的走向。

花屋

声 藤原喜明

居住在赛の河原的传说中的情报商人，雇佣众多流浪汉为他收集情报和进行监视活动，数次帮助了桐生一马一行人。

这次的僵尸事件他知道得最早，一边收集情报，一边开放赛の河原供群众避难。



花

声 平野绫

秋山高利贷公司的事务员兼秘书。

为了能跟秋山交往，曾经瘦过（见《如龙4》结局），但是禁不住食欲诱惑再度变回原来的体型。

2011年4月，为了督促秋山认真工作而来到了大街上，却因为意外而卷入了某起事件。



堂岛大吾

声 德重聪

现任东城会六代目会长，2009年的冲绳土地收购案中遭到枪击，但是依靠顽强的生命力活了下来，带领着即将崩坏的东城会踏上了复兴的道路。

2011年4月，在神室町大厦的竣工典礼上突发僵尸事件，大吾带领东城会的干部人等撤进了神室町大厦。



老爹

声 石桥莲司

经营章鱼烧小摊长达数十年的老人。虽然平时话很多，但是制作章鱼烧的本事可是一点都不含糊，因为性格倔强硬朗，没有人呢愿意跟他学章鱼烧，现在他认定龙司就是他的继承人。

虽然很顽固，但是也有有人情味的一面，在僵尸事件开始的时候就失踪了。



二阶堂哲雄

声 的场浩司

近江联合直系乡龙会三代目会长。思维缜密，才干在近江联合的干部中算是出类拔萃的。

非常仰慕上一代会长乡田龙司，非常想让乡田龙司回到近江联合，2011年3月，他终于见到了成为一名章鱼烧小贩的乡田龙司……



浅木美凉

声 栗山千明

自卫队陆军三等军曹，自卫队为了隔离僵尸而设立障壁，她成为了包围障壁的自卫队军官。

在2011年4月，僵尸大爆发事件中，障壁被冲毁，他的同伴都被感染为了僵尸，她一个人留在了感染区寻找可能的幸存者。



真岛吾朗

声 宇垣秀成

曾被称为“岛野的狂犬”的超级好斗的黑道分子。

现任东城会直系真岛组的组长，负责进行神室町大厦的修筑工作。执着于桐生一马的强大，数次向他发起挑战。

2011年3月近江联合干部二阶堂哲雄出现后，他被卷入了僵尸事件，不过他本人并不惊慌，反而感到十分的兴奋。

操作列表

本游戏的操作有A、B两种模式，可以在设定选项里进行选择。两种模式的主要区别是在战斗的时候。总之，如果你玩惯了动作射击游戏的话，两种模式……都不是太顺手……

战斗操作

按键	A模式	B模式
方向键	切换武器	切换武器
左摇杆	移动	移动
右摇杆	调整视角	调整视角
□键	攻击	装填弹药
×键	回避	回避
○键	肉搏	肉搏
△键	发动灼热狙击	发动灼热狙击
R1键	进入构移动	攻击
R2键	开启瞄准镜	对同伴下达指令
L1键	装填弹药	进入构移动
L2键	对同伴下达指令	开启瞄准镜
START键	开启菜单	开启菜单
SELECT键	选择是否退回主界面	选择是否退回主界面

平常操作

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角/按下为进入主视点模式
×键	取消
○键	确认/调查
START键	开启菜单
SELECT键	选择是否退回主界面

注：文中键位以A键位为准





男子汉的神室町生存法则：心得篇

开宗明义，首先大家要清楚的一件事情是，本课堂的基本教案都已经发给大家了。就记载在大家的"觉书"里，我们讲的只是一些最容易被忽略的。如果有什么不明白的，进菜单看觉书就可以啦！如果还有不明白的，秋山骏会在游戏里为你做出详细的示范，他的前两章几乎包括了所有重要项目的教学，一般只要通过他的前两章的教学战，那么一定能掌握基本战斗技巧。

第一课 秋山骏的日常生活课堂



大家好！我是神室町第一风流实力俊男秋山骏。也是本次的四个主角中最像正常人的一个，我没在手上装机枪没事乱突突，没整天板着一张扑克脸到处耍酷（话说回来，为什么我们这里长得还过得去的女生都看得上那个扑克脸……），也没看见僵尸就亢奋，被咬了一口还跟打了鸡血一样！所以，这些最重要的基础知识当然是由我来讲啦！顺带一提，大家不要忘了我是正经名牌大学财经系的毕业生，跟后面要出来的那些算数都算不过来的家伙是不一样的！

故事是怎么展开的？

想当拯救神室町的英雄，首先要明白自己下一步该干什么，不知道处于什么原理，我每次看地图的时候，总会发现一个奇怪的现象：我下一步要去的地方再地图上用粉红色的闪光点自动标记了出来，可能是我买GPS的时候赶上什么优惠老板附赠的功能。而且由于这次神室町被隔离，基本上我去哪里都只能走一条一本道，连绕路的功夫都省了。即使有的时候自动标记地图失灵，参照后面某个家伙写的指南也能轻松找到目的地。

除了拯救神室町的大工作之外，我们也不在乎打一打零工赚点钱什么的，别忘了目前神室町是瘫痪状态，无论你身上带着多贵重的金银财宝，在也不如带一沓日元省心，何况现在日元还涨得这么厉害，打零工给的钱可是我们这次主要的经济来源。跟我一样乐施好善（或者别有所图）的同学仔细看地图，看到那边的"？"标志了吗？过去到那里和站在那里的人对话就能触发这种被某些局外人称为"支线任务"的零工。完成之后可以拿到不少钱，也可以拿到不少别的地方找不到的好东西。

我们的据点

这次神室町麻烦大喽，看起来没有一个地方是绝对安全的，挑哪里做据点都不合适，所以最好的据点就是流动据点，来同学们请打开地图，在上面找到一个绿色的卡车标志，这就是我们的据点了。据点里作者两个人，沙发上那个就会玩手机，如果各位同学的手机没有在日本入网的话就当他是空气好了。而坐在椅子上的那个结巴是我们战斗的重要支柱，也是本作最靠谱的商店。可以在这里找他补给物资改造武器什么的，而这次着个奸商还会向我们收取巨款来进行商店升级换代，不过，给他投钱还算值得，我们可以买到更多东西也能制作更多武器。而我十分怀疑这个奸商其实是神室町所有奸商的幕后黑手，因为我们在某些时候出于某种原因不能找到他只能找别人补给物资的时候，那些人卖的东西完全跟这个奸商一样！

在奸商的身后有一扇门，那里我们可以整理身上的物品，存个档什么的。而且，进入那间房间的话，体力还会逐渐恢复，想省点药钱或者饭钱的同学有福了！

战斗专家是怎样炼成的

虽然我们四个拳脚功夫路数差别很大，但是这次的主角是枪！枪！扣扳机的方式每个人都一样，所以说我们四个可以学习的技能都是完全一样的，而且我会把我学到的东西倾囊相授给真岛，而真岛会教给龙司，龙司再教给桐生。换句话说，在能力培养这方面，我们四个可以算是同一个人！

如果问我有什么提升能力的心得的话，我建议先学习战斗能力中的前两个“ヘッドスナップ”和“スナップロック”这两个超能力，它们的作用是让僵尸的头具有局部吸引准星的功效，这样爆起头来就方便很多了。然后优先学习基本能力中的“アイテム所持”和“武器所持”（学到“武器所持4个”就够用）系列能力，这会让你的旅途轻松很多。



好，我的课先到这里，拿着这份教材去我的事务所办理业务，可以享受利息1.1倍的优惠哦！

第二课 真岛吾朗的战斗指南

哟，小鬼们，刚才听了那个除了钱就是钱的俗佬讲了那么长时间，是不是都烦了？对！俺也不喜欢听他这么说话，男人，就该像俺一样想说啥说啥，想干啥干啥！走，俺带你们杀僵尸去！

你想爆头还是想乱枪把对手打成筛子？

俺的最爱就是霰弹枪！一枪下去，眼前横七竖八都是被俺干死的僵尸，太爽了！不过也有不喜欢霰弹枪的，桐生老弟那种人就喜欢隔着老远一枪把人脑袋打成烂西瓜！没关系，俺们干黑道的，什么武器都用的来！现在教教你们怎么玩枪！

首先呢，秋山那家伙都教过你们啦，射击有两种打法，直接按□的盲射和按R2瞄准之后的射击，咋说呢？各有千秋！盲射速度快，被僵尸围住之后，你还想瞄准？早被咬啦！你知道俺为什么不小心被咬了一口吗，就是俺被秋山那小子灌迷魂汤啦，离那么近还瞄准。但是话说回来，瞄准射击也有好处，自从俺学会了“ヘッド スナップ”和“スナップロック”技能之后，只要大致方向正确，抬起枪来就能找着僵尸的脑袋，原来一梭子子弹能干三四个僵尸，现在一梭子能干十几个，都是打头一枪秒杀！而且那些变异的怪物，打身上跟挠痒痒似的，打弱点一枪就见红，你这时候瞄准了打事半功倍，不过这些变异怪物的弱点可不是在头上了，而是在身上，看见那些红肿发光的大包了吗？那就是弱点！揪着狠揍！总之，要看情况采用两种射击方式，被包围就盲射，需要定点打击就瞄准。

拳脚功夫和路边武器

有时候看见僵尸，俺就来气啦，就像上去按○拿脚踹他们，可是后来俺突然明白啦，僵尸几乎不可能用肉搏干掉，不信你把一个僵尸打的只剩一口气之后试试能不能把它踹死！所以，能用枪还是用枪吧。但是拳脚功夫也不是没有用武之地，敌人离你太近了来不及抽枪，直接一脚踹飞，然后一个翻滚滚到他们扑不到的地方再掏枪也是保命要诀！



至于路边武器是什么就不用我说了，你们可别小看这东西！像火焰喷射器啦，电锯啦，捡起来都能直接干掉大片僵尸，比近江联合那家伙的机枪还快！每种路边武器都有两种攻击方式，按□和△两种，各有千秋，大家可以试试。

人造灼热狙击（ヒート スナイプ）

嘿，这点俺最喜欢了！怎么用灼热狙击，游戏会教你，俺在这儿就是告诉你人造灼热狙击的好办法。有时候场景中有爆炸物比如油桶或者煤气炉，但是僵尸就不往那边凑，怎么办呢？俺告诉你，把它搬起来往敌人多的地方一扔立刻按△发动灼热狙击，捡不起来怎么办？学习“怪力”系列的那个技能就可以了。而且记住，灼热狙击发动的时候可以切换狙击目标的哦！如果初始目标附近敌人不多，推摇杆切换个目标也许能打到更多敌人。利用不同的物体发动灼热狙击也有不同的效果，比如钢筋啦，煤气炉啦，这些东西都是打一下就完，但是油罐这玩意打炸了之后还能在地面上形成一道火墙，依然是沾上就死，俺没怎么上过学，不理解这些东西，不过俺知道要阻挡僵尸接近，油罐是再合适不过啦。

嘿嘿，俺就教你这么多，只要多加练习，没准你杀的僵尸真会比俺多呐。

第三课 乡田龙司的武器装备讲座

统统给我回去坐好！我可不会跟你们客气！不想死的就给我好好听讲！我们能活下来，最重要的是武器！上街之前都给我检查好了！武器弹药带没带全！否则弹尽粮绝被僵尸啃了别说我没提醒你！

武器和弹药

我们四个人，能用的武器和武器基本性能都是一样的，只是我们每人都有一个擅长武器罢了，秋山喜欢双手枪，真岛那个笨蛋喜欢霰弹枪，桐生一马喜欢用狙击枪，而我擅长的是加特林机炮，在我们擅长的武器类型里，有一些武器是别人用不了的，但也只是数值上的不同而已，比如秋山用170攻击力的专用手枪，而我用200攻击力的泛用手枪，单发子弹造成的伤害也绝对是我多。如果使用同样的武器的话，那么我们的表现是完全一样的，你可以把我们看成是武器架子而已。

关于弹药方面，除了手枪之外，其他种类的武器弹药都是有限的，比如我上街的话一般会带数百发加特林机炮的子弹备用，每次看见真岛那个没脑子的浑身戳着好几个霰弹枪弹药箱我就想笑，东城会果然都是笨蛋。如果你不想让你的小弟看到你搬着弹药跑进跑出的窘境的话，那么在我们作战的地方一般会看到弹药补给箱，什么？弹药补给箱长什么样子？喂，秋山，你把你第二章时候照的照片给我拿过来！





装备改造

老子现在是卖章鱼烧的，没那么多钱买枪用，除了真岛那个无脑丢给我几把之外，其他的武器我都倾向于自己合成。合成的方法很简单，有初始武器、有足够数量和种类的素材，去找据点里的上山进行武器强化就可以了，而且在强化的时候上山还有一张单子，告诉你强化别的武器需要什么素材。

素材的来源很多，一次要一个到两个的稀有素材一般是做任务拿到的，而那些一下要十个的东西多半需要去刷，那些变异体的怪物身上是100%会刷出素材的，而且固定地点的变异体怪物身上刷出来的材料基本一样，而普通怪物虽然也有一定几率刷出素材，但是效率很差，别想着拿它们凑够合成素材！真岛那个笨蛋，我无数次看见他放着地上各种闪闪发光的素材不顾只顾着杀僵尸，这种笨蛋我觉得没必要提醒他，反正他也记不住……

除了武器，防具也能改造，改造的方法和武器一样。

我不希望你们在听过我讲之后还像真岛那个笨蛋一样就知道傻冲，像我一样动脑子，明白吗！

颁奖典礼 桐生一马的奖杯展示

咳……我是浅木美凉，刚才真岛先生和乡田先生友好地喝咖啡去了，下面要进行的是对本次僵尸事件中表现突出人士的表彰。

由于秋山先生被花小姐拉回去收账了，而真岛先生和乡田先生去喝咖啡两个小时都没有回来，自卫队本部研究决定：由桐生一马先生代领奖项。

兹鉴定：桐生一马氏于神室町事件中，不仅为事件解决立下汗马功劳，而且善于助人为乐，解决了很多难民的实际困难，并且在很多娱乐项目中拿到了不错的成绩（不是告诉你们奖状中删除这句吗！），现予表彰桐生一马氏之功绩。

奖杯列表

奖杯名	奖杯内容	奖杯类别
プラチナトロフィ–	获得游戏中所有其它奖杯	白金
一部四章クリア	完成第一章	铜杯
二部四章クリア	完成第二章	铜杯
三部四章クリア	完成第三章	铜杯
四部四章クリア	完成第四章	铜杯
亚门击破	击败亚门，他在アンダ–グラウンド模式完成后，去找上山发生事件，然后从泰平通り东的井盖下去可以找他挑战	金杯
真の终わりへ	EX–HARD模式通关	银杯
神室町救世主	OF THE END模式通关	金杯
感谢–スタッフ一同	完成最终章	金杯
最强の男たち	把角色升到满级	银杯
极めし者たち	エンドレスアンダ–グラウンド分支事件到达50层	银杯
秋山赏	使用秋山利用爆头杀死100个敌人	银杯
真岛赏	使用真岛的灼热狙击杀死100个敌人	银杯
龙司赏	使用龙司用坏100个路上武器	银杯
桐生赏	使用桐生击倒100个变异体	银杯
ゾンビハンタ–	打倒100个僵尸	铜杯

奖杯名	奖杯内容	奖杯类别
ゾンビコレクター	打倒全部的变异种	铜杯
リサイクラー	战斗中拾取100个道具	铜杯
昔ながらのやり方	使用路上武器击倒10名敌人	铜杯
暴走王	乡田龙司的第一章，驾驶装卸车压死10个僵尸	铜杯
残念だったな	击落敌人丢出的物品，后期会出现用燃烧瓶的敌人	铜杯
简单？蒸し料理	不打破イワダルマ的装甲直接击破，见乡田龙司第一章	铜杯
大惨事	用灼热狙击炸毁油罐车，一般在乡田龙司的第一章完成	铜杯
こんがり焼けました	用火烧死50个僵尸，使用火焰喷射器很好达到条件	铜杯
目が！	用震撼弹（スタングレネード）晃晕50个僵尸，这件投掷武器可以在上山那里买到	铜杯
武装银行	所持有的钱超过1000万，最简洁的途径是改造武器卖钱以及完成支线任务	铜杯
サブストーリー4	完成4个支线任务	铜杯
サブストーリー20	完成20个支线任务	铜杯
サブストーリー40	完成40个支线任务	铜杯
神室探检队	在神室町アンダーグラウンド分支事件中完成一次战斗	铜杯
よろしくお愿いします	第一次获得一名同伴	铜杯
みんな友达	获得全部同伴，这个奖杯只要完成全部分支任务即可获得，这里所说的同伴都不是剧情里的那些人物而是专门需要做任务收的，详细情况请看后面的攻略部分，注意全部同伴包括了全部的夜店小姐，也就是说要拿到这个奖杯需要攻略所有的夜店小姐	铜杯
指令达成！	和长谷川相遇后，完成最初的任务	铜杯
长谷川の右腕	任务的累计点数超过5000，打不到最后一章就绝对能过5000，除非你是一直在跑没有打……	铜杯

奖杯名	奖杯内容	奖杯类别
グルメナビゲーター	在所有餐馆用餐一次（点什么菜都可以），想快速刷的话就买几个鱼饵，这样就不用刻意挨打消耗体力了，吃下鱼饵可以减掉大量体力	铜杯
命がけのデート	和夜店小姐协力战斗一次	铜杯
改造はじめました	改造一次武器或者防具	铜杯
目指せ武器マニア	做成过全部种类的武器，每种一个即可	铜杯
上山公认スポンサー	通过砸钱，让据点里上山的商店升到最高级	铜杯
全员入队！	全部角色进行过一次ゲイリーズブートキャンプ	铜杯
盛り上げ上手	唱过所有卡啦OK的曲目	铜杯
伊达男	ダーツ和ビリヤード各玩过5次，地下街的"Cuez BAR"和ミレニアムタワー横的酒吧"バンタム"有这个项目	铜杯
アウトドアの达人	高尔夫和钓鱼各玩过一次，坐出租车可以去高尔夫球场和埠头玩这两个项目	铜杯
インドアスポーツ系男子	バッティングセンター、ボウリング、温泉卓球各游玩3次，ホテル街的"吉田バッティングセンター"、公园前通り的"神室 汤乃园"、剧场前的"マッハボウル"可以玩到	铜杯
やり手の博徒	全博打系游戏玩过一回	铜杯
スマートギャンブラー	全カジノ系游戏玩过一回，这两个奖杯可以在龙宫城内完成	铜杯
ようこそセガへ	クラブセガ玩过全部游戏，剧场前和中通り各有一个	铜杯
パチマスター	玩パチンコ时获得奖品トロフィー，去打74号阿拉丁，打到规定分数就可以兑换到奖杯	铜杯
头脑派	在将棋和麻将的游戏中取得1次胜利	铜杯

注，所有的小游戏类奖杯可以在通关之后的プレミアムアドベンチャー模式中游玩。



第一部 秋山骏（流程攻略）





第一章 勃发 勃発

剧情结束后前进，遇到古牧宗太郎，获得"觉书"（觉书系统开启）和50点经验值。再向前进会发生剧情，结束后进入训练战。

训练战要完成特定要求才能结束：

最开始是教会大家普通射击，利用□键的普通射击击中敌人10次即可；

之后指导大家装填弹药的技巧，在弹药不满的情况下按L1键装弹，装弹3次即可；

第三个内容是构，按住R1移动5秒钟即可。

三项教学完成后，消灭掉全部敌人就能结束战斗了。

之后顺着地图上唯一能走的那条路回到**スカイファイナンス**，本章结束。

第二章 被隔离的街道 隔离された街

剧情结束后进入训练战：

第一个训练内容是回避，按×键回避三次即可；

第二个训练内容是踢，按住R1进入构，之后按○键踢对手5脚即可；

第三项训练是路上武器的使用，靠近可以当武器的物体之后按○键捡起来按□键打敌人5下即可。

完成教学后，直接打倒全部敌人就可以了。

之后发生剧情，结束后我们需要跑到柄本医院，刚出小胡同，就发生了一场训练战：

首先是练习狙击操作，按R2之后可以出现瞄准框，击倒站在车上的两个敌人即可。

由于大街被封锁，所以我们只能采取绕路的方式前进，出来之后消灭掉街上的敌人，之后可以在街口方向发现一个地下道入口，从这里进去。

路上敌人不断，上三楼之后出现爆炸物的教学，射击前面的黄色油桶即可。记得上这层之后有两个丧尸从一间房子里扑出来袭击你吗？消灭本层的敌人后来到它们扑出来的房间，里面可以找到一些药品。

一路前进，最后会来到一个封闭的房间，消灭到这里的敌人后，秋山会提示说打破这里的木板就可以出去，别客气，打烂那块碍事的木板！

跳下来之后进入对面的小巷，一路消灭敌人前进。

之后来到大街上就可以进入训练战：

本次的指导内容是关于灼热狙击（ヒートスナイプ），首先要攒满狙击槽，然后再按△键发动一次灼热狙击打汽车的加油口即可，以后，狙击槽满的时候就会看到场景中有些物体身上冒出绿色的叹号，这些东西都可以用来发动灼热狙击。之后从爆炸的汽车旁边的楼梯上去，从另一侧跳下来发生剧情。

剧情结束后来到神室町大剧院，进入剧院，下楼之后遇

到长谷川，特殊系统“指令/特务”开放，以后根据她的指示完成一些任务可以获得奖励。之后从旁边的楼梯下去就来到了长滨口中的DVD店。之后出现战绩结算。可以存档。

之后发生剧情，我们获得了可以装备的武器，初始装备“极道の拳铳”变为双枪“マケドニアシュ－タ－”同时获得冲锋枪“ニュ－バラライカ”和手枪“大型自动拳铳”。装备上新获得的武器之后和长滨对话就可以出去了。

出门之后会进行关于伙伴协同作战的教学，首先按L2给他下达一个指令，然后按L2后按○键命令他吃药，教学就可以结束了。

一路杀上地面，会进行关于连携灼热狙击的教学，先攒满狙击槽，然后和长滨发动一次连携灼热狙击即可，以后带着同伴的时候，只要他头顶上冒出绿色叹号，就代表他可以发动连携灼热狙击，过去靠近他并和他面对同一方向就可以发动了，注意发动时两个人必须处于都能自由行动的状态，即不能被僵尸纠缠住或打倒在地。

杀开一条血路直奔目的地，没想到目的地前却挡着一个大块头的变异体，不过目前清理掉这家伙对我们来说不是问题，只要打爆面前的两个黄色油桶就可以秒杀它。之后可以发现一个补给点和目标地点。



从目标地点下去之后拿到“粗恶なLEDライト”用以照明。地下水道的地形不复杂，岔路中有一些回复道具，来到最后的场景前会遭遇变异体，这个女性型的变异体的主要攻击方式是召唤其他僵尸助阵，集中火力打击很快就能消灭它。如果这时候狙击槽是满的，甚至可以利用灼热狙击秒杀这家伙。最后来到楼提前，爬上去，本章结束。

第三章 感染扩大

感染扩大

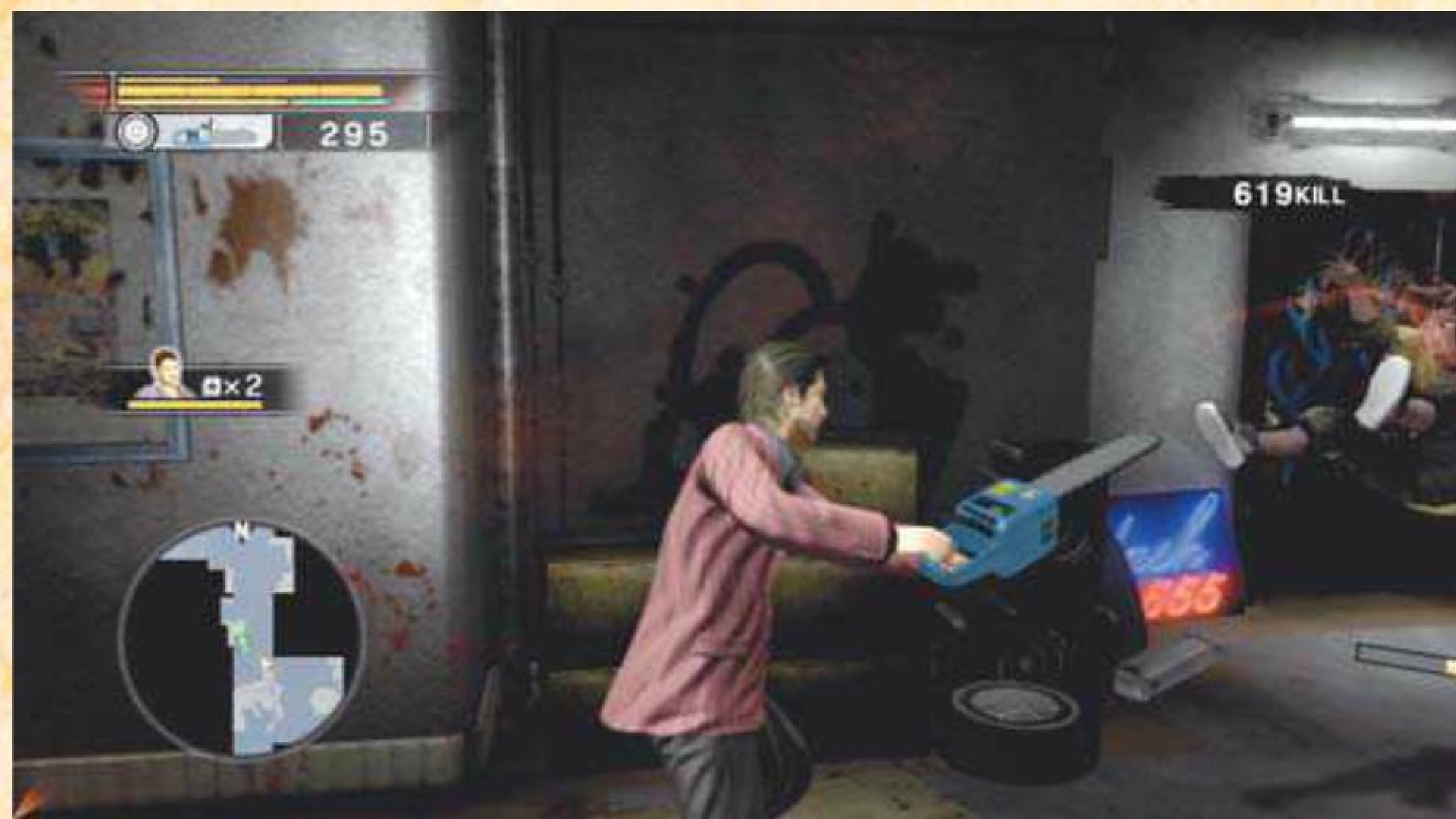
来到柄本医院前，这里会遇到武器商人上山，他会带我们来到他的小屋，这里就是我们的据点了，如果有闲钱的话，建议大家在上山这里补给一些武器防具，第二次和上山对话可以获得觉书内容“装备アイテムについて”和500经验值。

出门后遇到长谷川，剧情结束后调查附近的电话亭，增加觉书内容“セ－ブポイント”并获得500经验值。和红衣服的男子对话，回到隔离区进入一场自由战斗。

进入自由战斗后，先不理当前场景中的敌人，直接从右边的楼梯上去，进入尽头的门，里面是剧场地下B3变电室，里面有个女性变异体，可以通过反复进出这里消灭它刷素材和经验值（……）。刷够了之后一路顺着楼梯往上走，来到剧场前广场，之后原路折返回去就能完成这次自由战斗。之后赶往柄本医院，记得在路上和那些头上有蓝箭头的NPC对话增加觉书内容以及获得一些零散的经验值。

来到柄本医院，剧情后拿到药，之后被拉去训练，完成小游戏“ブ－トキャンプ”之后就可以出来了，出来之后可以选择，选第一项是直接回到地下水道处，而选第二项可以在街上遛遛弯，完成支线任务或者改造下武器什么的。

调查井口选第二项下去，在众多丧尸的陪伴下一路杀回セレナ（沿上一章来时的路原路返回）。进入セレナ之后发生BOSS战：ニュ－セレナへ入るとゾンビ



BOSS：ニュ－セレナへ入るとゾンビ（テリ－伊藤）

由于ニュ－セレナ内地行极其狭窄，躲避不便，所以最好能站在入口附近的地方作战，这样至少不会被两面夹击。如果秋山已经学会了技能“スナツプロック”的话，那么可以通过按R2举枪打头之后松开R2放下枪，再次举枪打头的方法攻击BOSS，这么打甚至可以直接把两个BOSS屈死在原地。总之这场BOSS战非常简单，手枪就能解决问题。

第三章
感染拡大

之后出门赶赴オリエンタル大厦，中间会遇到新的变异体敌人，这种小型敌人十分之灵活，可以闪开我们的攻击，不过它的攻击方式很单调，就是飞扑过来一抓，躲开的话可以利用硬直进行射击，如果手里有冲击力比较出色的武器的话（如大威力手枪或霰弹枪，总之冲击力在B左右就可以），命中它的头部可以打出硬直。

通过地下通道可以进入地下停车场，停车场入口不远处可以找到一把电锯，电锯的攻击力十分强悍，就连大块头变异体敌人也是三下以内解决，可以拿来爽一爽。

前进中可以发现受伤的自卫队士兵，这里主要是进行乘坐兵器的教学，进入面前的装甲车，清扫面前的敌人就可以了。

继续前进，来到地下的最后一个场景，这里有两个变异体敌人，不过借助场景中的两个可爆炸的汽油罐可以将其秒杀。

之后发生剧情，长滨自动成为同伴，这里一路杀到尽头，发现不能通过，这时候会发生事件，往回走上楼，进入地图上标记的房间之后可以发现地上开了个大洞，大量僵尸从这里涌上来，击破这些僵尸后跳下去，继续向下走来到剧场地下B3变电室。从这里出去之后，就是本作到目前为止最大的一个修罗场。

下面我们的目标是穿过面前布满了僵尸的地下道走到对面去，敌人数量多，而且地形比较开阔，很难避免被对手夹击，这里建议先攒好一条狙击槽，进入战场后马上发动一次灼热狙击干掉部分敌人有生力量，然后就是集中火力攻击两个大块头变异体，争取利用连携灼热狙击消灭这两个家伙，之后的战斗就比较简单了，这里敌人是可以消灭干净的，如果想多捞一点经验值的话可以在这里多杀一些，反正敌人都是一些低级僵尸。

消灭敌人后来到另一侧的梯子前爬上去结束本章。

第四章 新的谜团

新たな谜

准备完毕之后和长滨对话选择第二项进入**オリエンタル**大厦。

一路上很简单，见一个杀一个就是了，来到最顶层进入BOSS战：实验体 **アラハバキ**



BOSS：实验体 アラハバキ

这个看起来十分眼熟的家伙实力着实一般。它的攻击方式不多，也不算强力：

第一种攻击方式是跳扑，这招简直是送给我们打的，因为跳扑的距离非常近，而且从扑起来到落下都可以对它进行灼热狙击，一旦灼热狙击命中不仅能重创它，还能将它打翻在地，硬直大大的。瞄准他腹部的红色弱点射击就能重创它。

第二种攻击方式是用爪子挠，这招的提示非常明显，一旦看见它原地嘶叫就说明要出爪了。叫完之后马上按 × 键回避即可。

把它打到一定程度后它会跳上墙，他在墙上就只会用爪子了，一看见他一只手抬起来就立刻回避可保无伤。当他爬到天花板上，射几枪它就会掉下来，赶紧攻击它的红色弱点吧。

之后战斗进入第二阶段，它会出现在天花板里面，从里面探出来攻击我们，不过只要我们躲在房间的角落里，那么它的所有攻击都伤不到我们，举枪对准天花板，玩个“打地鼠”式的游戏就能轻松将它打下来。

当它再次被揍下来的时候，我想战斗也就随之结束了吧。

战斗结束后，本章结束，秋山骏的故事暂时告一段落。秋山的等级，获得的经验值以及武器装备会原封不动地继承给下一个人。

第二部 真岛吾朗

第一章 狩猎者

狩る者

剧情结束后要收拾掉房间里所有的僵尸，真岛手里的霰弹枪虽然威猛，但是弹药明显不足，省着点用比较好，最好把敌人集中到一起之后一枪造成范围杀伤。

消灭掉所有的僵尸后出门，真岛组的大楼里已经遍布僵尸，我们这点弹药杀出去足够，但是要满足真岛吾朗这条疯狗就差点意思了，需要上楼补充弹药。上一层之后来到目标房间看到补给点，这里最好拿走所有的弹药以备不测。

下楼之后在必经之路上会看到新的变异体，这个大肚子的家伙可以让周围的僵尸狂暴化，好在它本身的攻击力比较差，肚子是它的弱点，优先干掉即可。之后我们要去56层，56层按下电梯之后需要清理掉所有的敌人之后电梯才能来，优先干掉女性型的变异体即可。

坐电梯来到最下层的大厅，这里干掉全部敌人才能继续前进。出门之后来到目标地点进行BOSS战：实验体 **オンラキ**

BOSS：实验体 オンラキ

这家伙比前面秋山收拾的那个还要水，先坐上那辆坦克，坐上之后需要连按○键装填炮弹，瞄准它胸口的红色弱点狂轰吧！只是记得每打完一炮都要连按○键填弹。如果每炮都命中弱点的话，坦克炮弹打完之后这家伙就应该进入第二形态了，如果不行就还要打它的弱点几枪。这里你可以发现，手枪打击它弱点造成的伤害比霰弹枪要高，如果枪法好这里可以选择手枪作为主力武器。

掉血过半后这家伙会进入第二形态，这个形态的BOSS行动比前一阶段快了不少，它的攻击方式比较少，而且都比较慢。当真岛离他比较近的时候他会用胳膊抡，向前闪避可以从它胳膊下面钻过去，而另一种攻



击方式是大范围拍地，这招很可能会让玩家吃点小亏：除了他身周一圈有判定之外，它还会向正面发射一道冲击波，距离无限。所以看到它双手上扬，最好躲到它的身后去，这两招之后BOSS都有大硬直，抓紧时间瞄准弱点射击吧！

它还有一种攻击方式就是抓起场景里的可爆炸物袭击我们，而且为了防止我们不知道它举起了能杀死它自己的玩意，还特意安排了特写提示我们。所以一看到特写就立刻举枪观察它举起来的东西，一旦发现出现灼热狙击的标志，不要犹豫，立刻按△键！狙爆它手里的东西可以在重创他的同时把它打瘫，之后就是瞄准弱点尽情攻击了。只要你不像笔者一样码字的时候忘记按START键，那么无伤消灭它应该不是问题。

（最后友情提示，站在如图所示位置有一定几率将它卡住，动不了也打不到真岛，但是我们可以打到它）

消灭掉BOSS之后，顺着地图上唯一能走的那条路前进，在半路上会发现戴兜帽的新型变异体，跟它保持距离就可以消灭它，别让它近身即可。一路前进来到目标地点，本章结束。



第二章 正义的伙伴

正义の味方

剧情结束后赶紧赶往神室町大厦。

在路上可以发现上山的卡车（据点），最好进去一趟把秋山留下的东西取走。之后发现直接通往神室町大厦的道路被封锁了，我们需要绕一下路。按如图所示路线绕一下就可以来到神室町大厦前了。

消灭这里的敌人后进入神室町大厦。

进去之后依然是生猛无比的全灭作战，消灭掉场景中所有的敌人后从另一侧绕进大楼。上二楼触发事件结束本章

第三章 近江联合的男人

近江连合の男



本章开始之后可以在当前场景进行补给，临时店铺中贩卖的东西跟上山那里是完全一样的。和大吾对话后进入剧情，剧情后开战，同伴默认是大吾。受到婴儿哭声的刺激，这里敌人的攻击欲望比较强，而且路上的敌人是无限出的，赶快杀到目标地点清理掉附近的敌人救出婴儿。之后和大吾一起清理一层的敌人即可结束这部分战斗。

剧情后我们需要保护栅栏门，建议站在栅栏门前战斗，守株待兔过来一个打一个比较好。

之后进入 BOSS 战：实验体 **アラハバキ改**

BOSS：实验体 アラハバキ改



这家伙的攻击方式跟秋山最后遇到的那只几乎完全一样，只是多了一招隐身，不过这个隐身技能非常水，很容易看出来，按 R2 手动瞄准打几枪就可以解除它的隐身状态。而且这家伙的 HP 比秋山遇到的那个少多了，很容易搞定。

消灭 BOSS 后跟着 NPC 来到地下水道，这里要保护这名 NPC，不过他既不是很脆弱，也不是经常跑到敌人堆里送死，不用太照顾他。来到目的地前需要清扫干净这里所有的僵尸才行，这里不仅有大批普通僵尸，还有很多变异体，灼热狙击有机会就放吧。进入目的地后来到深处见到花屋，剧情后本章结束。

第四章 决战

剧情结束后从井盖下去，绕到外面之后建议先去据点补给一下。然后去**バッティングセンタ** – 前找秋山。选第一项进去就是 BOSS 战：实验体 **ツチグモ**



BOSS：实验体 ツチグモ

这家伙块头很大，但是实力一般。他的攻击方式主要是各种爪击，这些爪击发动之前都有明显提示，一看到它的爪子闪蓝光，就直接躲得远远的就好。它比较有威胁的一招是飞扑，但是这招对我们来说构不成什么威胁，但是秋山经常傻乎乎地被它扑到，不过这也是我们攻击的机会，因为在扑倒秋山之后，它腹部的弱点会暴露出来，可以趁机重创它。

HP 低于一半之后它发动特写攻击，不过这简直是送给我们打的，动画过后秋山会被这家伙追着跑，掏出霰弹枪来直接给它一枪就可以把它打倒在地很长时间，趁机猛攻它的弱点，有时候直接打掉它一行 HP 都是有可能的。站起身之后，它……没有进入第二形态！攻击还是那么软弱无力，乱枪送它上西天吧。

打光它的 HP 之后有一个 QTE，不要走神。

消灭掉 BOSS 之后，本章结束。真岛的故事也就先讲到这里了。经验值和能力以及道具继承规则和第一部一样。

第三部 乡田龙司

第一章 舍弃龙之名的男人

龙を舍てた男

剧情结束后清理掉场景中的所有敌人。

出门之后首先清理掉所有的敌人，前进过程中会发现幸存者，救下幸存者不仅会得到药品，还被幸存者提示可以使用摆在街上的乘坐武器(棒球训练机……)。一路杀到目的地二阶堂的旧公寓。

旧公寓里非常狭窄，好在进门之后就可以捡到电锯，用电锯开路毫无压力。但是在面对那种戴兜帽的变异体的时候，最好拿出加特林机枪，在刚进门那里的长走廊里对付他吧。

前进来到一间大屋子里，消灭掉所有的僵尸后发生剧情。接下来前往东新ビル。

在半路上可以遇到两名自卫队士兵，救下他们以后要和他们配合消灭剧场前广场的所有敌人(全灭后有提示)。之后继续前进来到我们要去的地方。

这里被阻断了，我们需要想办法破坏这个屏障，登上附近的那辆坦克，却发现里面的弹药已经被真岛用光了(即使你在真岛的章节留了炮弹，这里也会强制没有炮弹)。正在没办法的时候，通讯机传来讯息，通知我们附近有一辆弹药运输车，那还等什么，去拿炮弹吧。

前行会遇见会飞的变异体，这些家伙比较灵活，用R2瞄准很难打到他们，最好用龙司默认装备加特林机枪黑铁丸直接射击搞定。

前进来到一个小巷里，这里敌人很多，但是有一大堆爆炸物供你发动灼热狙击，那么……

全灭敌人后前进会发现最后一种变异体，全身覆盖满了石头甲胄，不过这家伙也好对付，事先留一些狙击槽，然后和它见个面，他就会耐不住寂寞用出翻滚攻击，等它滚到油桶附近的时候用灼热狙击攻击油桶就可以将其秒杀，反正这里满地都是爆炸物，不愁炸不死它。

再前进会发生和伊吹的事件，完成后需要救助被僵尸围攻的两名男子，一路杀过去就是了。

最后再跟着两人杀回去进入坚生会发生事件。我们要帮助伊吹解救他的部下，准备好之后调查门选第二项出去救人。

首先向上来到泰平通り，往这条街的中间走可以看到第一批需要救



助的人。消灭掉围攻他们的僵尸后要把他们带回坚生会。

之后来到地图右边的ピンク通り，来到这里可以看见下一批人，干掉整条街的僵尸救出他们并把他们带回去。

最后一组人的位置比较远，首先来到刚才去救第一组人的地方泰平通り，顺着这条街一直走来到天下一通り，进街口就会发现最后一组幸存者，带他们回去。

然后从伊吹手里拿到钥匙，来到目标地点我们可以开着装卸车前进了。

装卸车的操作方法比较特殊，左摇杆只负责方向不负责移动，R2和L2才负责移动，要把这两个键和左摇杆配合起来才能向不同方向开动。按来时的路往回开，我们需要搬走挡路的集装箱，这里注意两点，第一点是集装箱只能放在那些闪着蓝色光的地方。第二点就是我们的目标是把堵在路口的那两个由两个集装箱叠加起来的柱子搬走一个，就是把这两个集装箱都搬到其他的集装箱顶上。如果觉得车里视角不好可以下来确认一下。

搬开集装箱之后来到刚才ピンク通り救第二组幸存者的地方，搬起军车附近的一个炮弹箱，之后开回坦克所在的地方，把炮弹箱放在坦克边上的蓝色区域就可以了。

下车进坦克，操作方法和真岛那时一样，四炮轰碎碍事的障壁即可。本章结束。

第二章 甜美的死亡

甘美な死

本章流程很简单，首先是赶往东新ビル，必经之路上停着上山的车，可以进行一下补给和升级工作。

来到大厦，剧情结束后消灭掉屋子里所有的僵尸，出门后一路杀奔目的地。

进入小巷后会发生被前后夹击的事件，仔细观察地图可以发现在小巷中段的右边有一个可以进去的小胡同，这个小胡同甚为狭小，会飞的变异体可以飞进来，但是巨石怪肯定是滚不进来的，可以先借助小巷里的大批爆炸物解决掉会飞的。然后站在小巷里利用R2手动瞄准慢慢折磨巨石怪，打碎它的巨石甲之后它低下的防御力会让它瞬间送命。



消灭掉两个变异体后进入酒吧街，直接右转打破栅栏就可以继续前进了，不要试图在酒吧街里找到一条路，没有的。

进入栅栏后面的区域，从转过弯来从面前的斜坡上去，然后注意观察脚下，这种斜坡都是可以用来上下楼的，走到一半的时候会发现酒吧街入口处有一个重伤的男人，没办法，只有回去救他。

原路返回至酒吧街入口附近救出重伤的男子。然后再顺着刚才的路出去。

出酒吧街之后是一场大混战，地形狭小，敌人数目多，还有非常烦人的飞行型变异体和大肚子变异体，强烈建议在这里不要吝惜狙击槽和加特林机枪的弹药，少一个敌人才能多一分生的希望。

消灭掉全部敌人后进入亚细亚街，行至中段会发现一个躲在上面的小孩。和他对话选择第一项的话会得到关于出口的情报，但是无论如何这个孩子绝不会跟你走。之后继续前进进入房间中，消灭掉所有敌人救出躲在这里的人，之后他会拜托我们救他的同伴，出门就会看见他的同伴在下面被围攻，赶紧顺路跑过去救人吧。

进入目标地点消灭所有敌人救出厨师。

沿着厨师给我们指出来的楼梯上楼救出被袭击的人。他会给我们指出通向外面的路。从该男子所在屋子的另一扇门出去，沿着地图上的目的地标记一直走就能出去结束本章。

第三章 师傅的教诲

师匠の教え

来到目标地点和エイジア的店长对话可以拿到手榴弹，然后进去发生剧情。开始进行BOSS战：おやつさん

BOSS：おやつさん

应该来讲老爹这一战还是比较有技术含量的。首先在第一阶段，老爹浑身上下除了触手尖端的红色弱点之外都没有被攻击判定。我们也只能打这里才能对老爹造成伤害，而老爹的触手又无时无刻不在摆动，给我们的瞄准带来了很大的难度，建议这里不要使用龙司擅长的加特林机炮（因为机炮的枪火很挡视线），而是使用大威力手枪或者步枪之类的一些点射式武器攻击触手尖端。另外一点就是老爹的攻击范围非常广，判定时间也很长，而这里的地形又极为狭小，如果他触手健在的话基本上是无法躲开他的攻击的，这里建议先集中火力不惜一切代价攻击老爹左右最上方的两个触手，尽可能在他第一次发动攻击前将其打断。通过观察我们可以发现，老爹范围最广的八条触手180度攻击的攻击范围是平均分配的，每条触手攻击一定范围，而绝不会有越界的情况发生；即使触手断掉，老爹在用触手进行广范围攻击的时候也是会把断掉的触手伸出来，也就是说，打掉它的一个触手，就可以制造出一个30度的攻击盲点。如果打掉它最上面的两个触手，那么我们就可以站在舞台中间不动对它进行射击。但是老爹还有一些其他的攻击方式，比如定点攻击或者触手横扫之类，好在这些攻击方式的出现频率不高，如果觉得不好躲可以一直站在舞台正中硬扛。打断老爹的四条触手就可以进入下一阶段。

第二阶段的老爹好对付多了，首先是全身上下皆有判定，其次是老爹的攻击有盲点。老爹会从地上的洞里钻出来，这时候迅速跑到舞台相对的另一侧（比如老爹出现在左边，就尽可能往右跑，总之尽可能远离老爹出现的位置）。这里它基本上打不到，祭出你最强的武器对准老爹的触手狂扫吧。

把老爹的HP打空之后他会从坑里跳出来，跳出来之后身上会出现绿色感叹号（没抓住机会的话他还会反复跳出来找死），不要犹豫，发动灼热狙击干掉它！

战斗结束以后，本章也结束了。



第四章 神室町崩坏

神室町崩坏

来到目标地点，选第二项进入BOSS战：アラハバキ改、オンラキ改。

BOSS：アラハバキ改、オンラキ改

这里一共有三个BOSS，会隐形的アラハバキ改两个以及オンラキ改一个，虽然这些BOSS我们以前都见过，但是这里人多场地小，场面比较混乱，强烈建议这里先干掉所有的杂鱼僵尸，然后专心对付BOSS。对付BOSS的时候尽量保持三个BOSS都在你的正面，这样既可以及时识破隐身的アラハバキ改，也能及时看见オンラキ改是否抓起地上的爆炸物，如果看到它抓起了爆炸物就要及时发动灼热狙击打破爆炸物或者及时躲开，建议先干掉两个会隐身的BOSS，这样最后一个BOSS虽然可以修复护甲，但是由于HP非常少，我们完全可以在一轮攻击内干掉它，而如果没有别的敌人干扰的话，对付这个大家伙可谓没有一丁点的难度。

BOSS战结束后本章也结束了，龙司还要继续追踪二阶堂，而我们的下一个主角就是桐生一马。



第四部 桐生一马





第一章 去往神室町

神室町へ

剧情结束后的战斗很像《如龙》（……），用拳脚和这些家伙周旋一下吧，除了投技之外，其他的基本技还都在。打一会之后自动触发剧情，然后进入下一场肉搏战，同样是打一会儿后进入剧情。

来到地下停车场，顺着唯一能走的那条路走，很快就能发现倒在地上的长滨。

剧情过后和僵尸化的长滨战斗，打倒他几次就能结束战斗。本章也就此结束。

第二章 再会

再会

先去附近上山的卡车里进行一番补给，和美凉对话选择第二项赶赴神室町**ヒルズ**。

一路杀过去，敌人数量很多，而且有很多变异体，不过整体难度不高。

一路杀进神室町**ヒルズ**，来到二层目标地点后发生剧情。之后全灭自卫队僵尸，虽然血厚了一些，但是毕竟还是普通僵尸，很好对付。消灭掉它们后会有变异体赶来增援，有先干掉女性型变异体即可。



第三章 事件的全貌

事件の全容

和真岛以及美凉一起清理掉二层的自卫队僵尸，自卫队僵尸算是普通僵尸的强化版，但是由于我们火力上的优势，对付它们不算难。

来到楼梯口，真岛自告奋勇下午去清理僵尸，我们要在二层目标地点利用这里的狙击步枪掩护他。配合强悍的真岛消灭一层的僵尸后自动与他回合。

之后一路杀出去，广场上的战斗虽然敌人很多，但是由于地形很开阔，我们的回旋余地非常大，不是很困难。全灭敌人之后就可以前方赛之河原了。

前往赛之河原的路上战斗比较火爆，敌人数量多，地形狭窄，地上的爆炸物也多，而且还有两个火焰喷射器可以使用：入口附近就可以捡到一个，然后来到目的地之前需要消灭那里所有的敌人，这里还有一个火焰喷射器可用。清理掉所有的敌人后就可以进入赛之河原了。

进入之后向花屋所在的地方走去，遇到秋山后直接去花屋那里找他。

剧情结束后和商店旁边的秋山对话，选第二项开始赛之河原保卫战。

保卫战的地形极为狭窄，而敌人简直像蚂蚁一样多。这里建议准备一些爆炸武器比如手榴弹等等，同时最好携带一把霰弹枪，一旦陷入僵尸的重围就用霰弹枪开路。这里发动连携灼热狙击的话基本可以覆盖到场中的所有敌人，能用则用。每过一分钟就会出现变异体增援，建议掏出手榴弹将其秒杀，如果他们和一般僵尸配合起来就麻烦了。

坚持到时间之后美凉赶到，和她一起消灭地下水道所有的僵尸。上去之后就是本章的 BOSS 战：实验体 **バサン**

BOSS：实验体 バサン

这个家伙的实力一般，主要是攻击力和防御力比较低，但是由于它会飞，打起来还是要费一定周折的。开战之后全力攻击飞在天上的 BOSS，他比较有威胁的攻击就是吐酸液，不管一旦看见他突出酸液直接侧闪就能躲开，之后还能利用它攻击结束后的硬直猛攻，如果能够击中它胸口的红色弱点的话更能一下扣除它大量体力。HP 被打掉一行之后他会降落在路灯上，用翅膀裹住自己补充体力，这时候一定要集中火力射击它，不要让它回复得太多，HP 减半后它会召出普通僵尸，不用管杂兵，把它们交给秋山和美凉来对付（不要试图清理完杂兵再打 BOSS，杂兵是无限的）。桐生要做的仍然是集中火力攻击 BOSS，BOSS 体力不足的时候会采用低空滑翔攻击，给 BOSS 几下它就会掉到地上，而这个家伙重新飞起来之前居然还要在原地摆 POSE！这足够我们把它直接打死了。

BOSS 战结束后本章就此结束。



第四章 疾走

疾走

很爽快的载具关，路上看到什么就打什么，中间会有两场和实验体 **オンラキ**的战斗，战斗中会无限出现投掷燃烧弹的敌人，优先消灭掉他们之后只要集中火力攻击**オンラキ**胸口的弱点即可，总之，本章的载具战毫无难度，基本可以算表演战了。

最终章 THE END

龍が如く OF THE END

剧情结束后可以先去据点进行整备，把没用的东西放下，带足回复道具和弹药。准备好后和龙司对话连选两次第二项进入最终战。这之后，直到通关就再也出不来了，再次提醒大家一定要做好准备。

一路杀到**ミレニアムタワー**前，这里需要和大批僵尸开战。战斗开始后可以在桐生左手边的护栏后面找到一个火焰喷射器，战斗会相对轻松一些。而场地中的油罐车也是一件大杀器，可以多加利用。

进入大厦后消灭掉一层的敌人，接着从路边的扶梯下楼，干掉楼下的全部敌人后就可以坐电



梯来到原来真岛组的地盘。这里需要绕很大一个圈才能找到上去的楼梯，敌人比较多，但是比较密集，灼热狙击能用就用。

上楼之后龙司要关闭防火门，坚持一会就可以了。楼上的第一个房间中摆放着一部镭射炮，可以用来群杀僵尸，效果非常明显，真想扳下来拿着走。进入真岛组事务所发生事件，接下来需要上楼寻找一份密码。

来到真岛之前寻找弹药补给的地方，在这间屋子深处可以找到这份密码。回到真岛组事务所和幸存的黑道对话，输入刚得到的密码 3538 开启保险箱拿到通向顶楼的钥匙。之后进入目标场所，里面迎接我们的是一场 BOSS 战：林弘

BOSS：林弘

林弘的速度非常惊人，但是他的攻击目标选择却有一定的问题，八成都是冲龙司去的。一开始的战斗比较普通，用普通射击追着他打就行了，瞄准射击反而不容易命中。战斗进行到一定程度会出现特写画面，林弘用舌头缠住了龙司，这里需要进行一段 QTE（虽然只需一个按键……），QTE 之后打断了林弘的舌头。他的 HP 低于一半之后开始使用墙上挂着的手雷，这就是他自杀的开始了，他使用手雷之前会非常明显地甩动手臂，手雷会有非常长时间的灼热狙击判定，如果能把手雷打炸在他手里的话，那么不但能对他造成极大的伤害，还能让他扑倒在地上，这时候用强力武器攻击他背部的弱点就能重创他。他的另一种攻击方式是卸下龙司的机关炮来打我们，不过这招，怎么说呢，几乎就是自杀招。只要滚到他的身后，他就会把弱点毫无防备地亮出来给我们打。总之，本战并不算难，可以轻松解决。

BOSS 战结束后消灭房间里新出现的僵尸就可以继续前进了。上一楼之后龙司还要关闭本层的防火门，同样需要我们坚持一段时间。之后继续前进，来到目标地点，龙司会提示我们打坏警报器，打烂警报器以后继续前进。来到最上层，这里是 BOSS 连战，第一站的对手是：アラハバキ最终形态 金狼・银狼



BOSS：アラハバキ最终形态 金狼・银狼

作为最终形态，这两个家伙的强化力度可不小。每个怪物都多了一种远程攻击方式，黄色毛发的金狼是喷火，而银色毛发的银狼则是喷洒特殊液体，伤害都不小。但是在使用这种攻击方式之前他们的身体会闪烁着浅蓝色的光，这时候远离他们就能躲过一劫。而其他几种攻击方式也都有不同程度的强化。值得注意的是，金狼的飞扑是没有灼热狙击判定的，而且一旦被扑倒就会损失惨重；但是银狼的飞扑是可以用灼热狙击攻击到的。这里建议利用宽阔的地形和几根大柱子和他们兜圈子保持距离，先干掉银狼，这样两个人对付金狼就会轻松很多。



BOSS：二阶堂 哲雄

变异体的二阶堂跟林弘有一定相似之处。移动速度非常快，但是经常站在原地发呆。这时候赶紧集中火力痛击它。但是要注意，一旦他开始进行瞬移式高速移动就要立刻开始回避和逃离，在他瞬移的时候不要停留在一个地方超过一秒钟，一旦你和他在同一个屏幕中出现，就要立刻回避，因为一旦被他抓到会被吸血。当把他的 HP 打掉一半之后，他开始使用分身，他的真身其实是空中漂浮的红色心脏，而其他分身威胁不高，可以不管，追着心脏打即可，打几下就能把它打回原形。他的 HP 很低的时候会再次分身，这次就应该能直接将他击毙了。



BOSS：完全体 オオイカヅチ

最终战可以说基本上是一场表演战，开战之后用最强火力拼命攻击 BOSS 直到发生事件被他抓起来，连按 × 键挣脱出来后一个 QTE 打瞎它的眼睛。之后站在屏幕的最边缘对它进行攻击，攻击到一定程度后美凉会扔下一箱手雷。BOSS 则会进入一种趴在房子上喘气的状态，走到 BOSS 正面把手雷扔进它嘴里，之后 BOSS 会疯狂的进攻，我们除了手雷外也没有别的武器。其实这里不用攻击，一边躲避一边等 BOSS 再次进入喘气状态后再喂它吃一颗手雷，这时候战斗就基本结束了，美凉会扔下一个反坦克火箭炮，对准 BOSS 的中部，一炮下去，最后再完成一个 QTE，THE END！



战斗结束后通关。

通关后追加要素



根据难度不同获得不等的金钱：
EASY：50万元
NORMAL：100万元
HARD：300万元
EX-HARD：500万元
OF THE END：500万元以及获得最终战时美凉扔下的武器反坦克火箭炮

一周目通关的时候可以开启难度EX-HARD和OF THE END

四名主角以及遥的服装可以变化，所有的非重要物品移送仓库。二周目时可继承部分道具

开启プレミアムアドベンチャー模式，相当于自由模式，可以玩一些小游戏或找夜店小姐培养下感情。



剧情介绍



夜晚的神室町，华灯初上、彻夜通明，本来应该是最为繁华的时刻，然而现在，神室町只能用恐怖来形容她的一切；本来歌舞升平纸醉金迷的街上，却遍布似人非人、形容可怖的僵尸，这究竟是阴谋？还是事故？一切的一切都要靠我们亲自揭开……

我们的故事开始了……

"叮铃铃……"清脆的电话铃声在桐生一马的寝室响起，桐生皱了皱眉头，这个节骨眼上来电话，八成没好事。

"您是桐生一马先生吗？"电话里传来刻意装出来的彬彬有礼的声音，可以听出来，这家伙绝对是个黑道出身的人，他的腔调里有一股掩饰不住的暴戾之气。

"您是哪位。"虽然桐生不打算惹上黑道，不过对方如果找上门来，他也绝不会做缩头乌龟。

不过接下来发生的事情，让桐生一马在惊诧的同时，燃烧起了无尽的怒火……

数日前。

秋山骏，高利贷"**スカイファイナンス**"的老板，一年之前拯救了神室町的男人。不过从外表你可一点都看不出这一点，一身价值不菲的西装，但是领口敞开不系领带，腰上松松垮垮地别着一条上品皮带，手腕上反戴一款劳力士金表，而且他好像没觉得自己的着装犯了很多穿西装的禁忌，还满不在乎地双手插兜，就像穿着一身地摊上淘来的文化衫一样，再名牌的东西这么穿也看不出档次来，这么做的后果就是让他看上去就是个吊儿郎当的花花公子。而他每天的工作，似乎就是在大街上闲逛。



"社长!!!"随着一声熟悉的怒吼，秋山皱了皱眉头，回过头来露出一副明显是装出来的极为惊讶的表情："花？你怎么在这里？"

被称为"花"的少女（姑且称之为"少女"）正是"**スカイファイナンス**"里唯一的员工，出纳兼会计兼业务联络员花小姐，不过她每天最重要的工作是督促她的半吊子社长认真工作，就像今天这样。

"社长!! 你不会是去闲逛而忘了你该干的工作吧!!"花的声音虽然比较嫩，但是语气中透出了一股不亚于她身材的威严感。秋山这辈子最怕的就是女人，女人中最怕的就是他的属下花小姐，所以他只能陪笑。

"工作我当然想干啦……我只是，啊，我只是想绕个近道而已……这么走比较有效率嘛……"秋山手忙脚乱地解释着，但是花小姐才没那么好糊弄，谁见过把整个神室町最繁华、最拥挤、人流量最大的一条街称作"近道"的？最终，在花的逼迫下，秋山不得已和花一起赶赴收款的地点。

中间发生了一件事，让秋山停止了收账的步伐，不过，后来想起来，秋山宁愿一天之内收十家公司的账款，也不愿意发生这件事情……

秋山在大街上被花当街训话的同时，一家黑道事务所里发生了一件事故。

黑道的生活并不像我们想象的那样，一天到晚不是打打杀杀就是到处去砸店收保护费。大多数时候他们都是很平静地呆在自己的事务所里，就像不景气的小公司职员那样度过一天时间。

这天也是一如既往的无聊，这家事务所的组长正在百无聊赖地看着监控录像，突然，一段录像让他绷紧了神经：

事务所的电梯中进来了一个戴帽子的男人，自己的一个小弟正在盘问他，没想到这名男子突然扑在了小弟的身上，一阵撕咬，小弟连推带打，但是这个人根本就没有松口的迹象，最终，小弟浑身是血地瘫倒在了地上。组长虽然见多识广，但是也没见过哪个帮派的人用"咬"作为主要的攻击方式，不过他可以确定一点：来者不善，小心应付。

他连忙招呼他那些看起来快要睡着的小弟："快起来，别睡了，有人踢馆！"

虽然事发突然，但是毕竟是训练有素的黑社会，小弟们迅速推翻桌子制造掩体，同时五把手枪对准门口，就算是特种兵攻进来，也得付出血的代价。

随着电梯越来越接近事务所，黑道们的神经也在一步步绷紧，门开了，除了浑身是血的小弟之外，电梯里面还有一个嘴角泛着血光的男子，毫无疑问，这就是凶手。"射击！"组长没有半点犹豫，小弟们呐喊着扣动着扳机，在数秒钟之内把所有的子弹倾泻在这名陌生男子的身上，一时间枪声大作，子弹不断在神秘男子身上绽开着血花。按理来说，这么多弹药下来，就是一头大象也要被打倒在门前。但是很奇怪的是，这名男子没有倒下，也没有发出痛苦的惨叫，子弹打在他身上的感觉，就像是雨打在身上一样，毫无实感。

打光了枪里的子弹后，小弟们全神戒备地盯着这个奇怪的家伙，但是一种莫名的恐怖开始逐渐在他们心中蔓延。终于，他抬起了头，伴着一声非人类的低吼，黑道们发现，这家伙的眼睛里闪着一道诡异的红光……

"呼！呼呼！"

枪声吸引了秋山的注意，他抬头看了看，突然，从一扇窗户里飞出一个穿着打扮无一不像黑道的人，他的躯体砸在地上，发出了种种地一声闷响。

"死了吗？""怎么回事？"……正在人们纷纷猜测的时候，这个浑身是血的人缓缓地爬了起来，两名执勤警察路过这里，过来试图向他了解情况："喂，你没事吧！"

接下来发生的事情大大出乎了秋山以及围观群众的注意，这名男子低吼着爬起来一口咬在了其中一个警察的脖子上，鲜血顿时窜起老高。围观群众被吓得四散奔逃，而在袭击了一名警察后，他扑奔了另一名显然惊慌失措的警察。

秋山捡起了第一个倒霉的警察的手枪，对准那个咬人的人，向他发出警告："站在那里别动！"但是这家伙完全无视秋山的手枪和呼喊，咬破了另一名警察的脖子。

"现在的黑道真是什么都干的出来啊……"虽然秋山觉得事有蹊跷，但是还是用常理来安慰自己，但是这个怪物转过身来，血红的眼珠盯住了较为丰满的花。"快跑！"秋山不想连累运动能力比较差的花，这家伙就留给自己解决好了。

"你再接近我就开枪了！"尽管警告了数遍，但是这家伙还是径直奔秋山而来，刚才第二个倒霉的警察挣扎着爬起来，掏出手枪在这个怪物的背上连开数枪，血花飞溅，但是这个怪物似乎浑然不觉，依旧向秋山缓缓地走去，这时，从破碎的窗户中又跳出几个人，将警察按倒在地上撕咬。



"喂喂，这可不是每天都能看见的啊……"秋山觉得不妙，转身跑向了附近的地铁站，事态发展已经超过了秋山的掌控能力，这种事情还是交给专业人士处理比较好。

下到地铁，秋山才发现自己算错了一步：这个地铁在发生枪击事件的时候就已经封闭了，在黑道横行的神室町，这简直是一项通例。简而言之，地铁里就是一条死路。而秋山回过头来，发现怪物们已经顺着楼梯口下来了，一、二、三、四、五……怎么是五个？原来，追击秋山的怪物中，赫然出现了刚才被怪物袭击的警察的身影！

"显然语言是没什么用了啊……那么对不起了，我不想死在这里！"秋山难得露出了认真的神情，就像在千禧年大厦顶层那时一模一样。

"社长……"击倒眼前的几个怪物后，花颤抖着出现在楼门口。

"别问我，我也不知道怎么回事，不管怎么说，先回家吧……"

秋山带着花，在大家的瞩目之下回到了**スカイファイナンス**，秋山显然还没有恢复镇定，看到社长难得露出了惊慌的神情，花决定留在这里陪秋山，这时候还在开着玩笑的两人或许不知道，他们正在经历着暴风雨之前最后的宁静……

第二天早上醒来，秋山发现花的情况有点不对，她不断地打着冷颤，上下牙在不断地敲击，秋山摸了摸她的额头，果然不出所料，惊吓过度加上睡眠不足，花发了高烧。

"这个看来不是随随便便就能熬过去的了……"秋山正在发愁，突然，门外传来"咚"的一声，很粗鲁的撞击。

经历了昨天的事件，秋山顿时警觉起来，他拿起桌子上的手枪，贴在门边，谨慎地讯问："谁？"

外面没有回答，而是撞击得更加猛烈。终于，常年磨损已经无法完全关上的大门被撞开了，几个怪物撞了进来，这次的怪物很不寻常，他们穿着一般市民的衣服，难道……

顾不得那么多了，为了保护自己和花，秋山毅然举起手枪，瞄准了怪物们的额头。

虽然击倒了这些怪物，秋山向窗外一看，这种怪物竟然满大街都是，神室町俨然已经成为了一座死城。电话不通，手机没有信号，秋山骏和花，已经身处孤岛。

花发着高烧，必须要给她找到大夫，但是既然怪物们能找到这里第一次，就很可能会找到这里第二次，花现在行动不便，为了保护她，只能离开已经不再安全的**スカイファイナンス**，秋山将花安置在了楼下的俱乐部"**ニュ－セレナ**"。一年之前，正是在这里，四个男子汉解救了神室町。

在神室町，秋山可以信任的医生只有柄本医院的院长柄本医生，虽然现在街上危机重重，但是秋山明白，不找到柄本医生，那么花很可能会病情加重，所以他义无反顾地提着手枪冲上了大街。

"这是什么……"千辛万苦来到柄本医院前，面前却矗立着巨大的人工铜墙铁壁，在秋山的印象里，至少昨天还没有这个东西呢。

"有人吗？能听到我说话吗？"秋山焦急地拍着墙，但是对面无人应答，反而是身后起了声音："别试了，没人回答你的。"

秋山条件反射般地掉转枪口，对方也条件反射式地举起了双手："别打我，我叫长滨，原来是个黑道的，不是丧尸，我认识你，你是秋山骏对吧。"

秋山稍稍放松了一些戒备，但是枪口仍然没有低下，因为就他所知，很多人比丧尸要可怕得多，这种人黑道里非常多。

"我们被抛弃了，没人来救我们……黑道也是如此，即使桐生一马来了也没用……"长滨有点沮丧地低下了头，不过马上他补充道："我知道一个地方可以制作武器，很安全，我带你去吧。我还知道一条能出去的捷径……"

"算了吧，你告诉我怎么去，我能搞定。"

显然秋山并不是太信任这个面目狰狞的家伙，但是，你总不能揪住一个僵尸问他避难所在哪里吧?

"就在剧场地下的一家 DVD 店，从剧场就能进去，总之，祝您好运吧！"长滨露出了有点狰狞的笑容。

来到地下 DVD 店，神出鬼没的长滨已经在这里了，和他在一起的还有几名幸存者，这些家伙原来就是借着 DVD 生意贩卖军火的，正好可以用货物来自保，长滨表示这里的武器秋山可以随便取用。秋山也觉得没必要跟他们客气，拿了几件趁手的武器，准备再次出发寻找发烧药。

"既然武器选好了，那么说好的，我带你找那个能出去的捷径吧！"毕竟柄本医院被封锁在了外面，想找到医生的话只能暂时相信这个叫长滨的男人了。

经过一路浴血奋战，来到长滨所说的捷径，原来就是地下水道，一路跋涉，秋山和长滨从另一侧爬了出去，出来之后的场景简直是吓了秋山一跳。

蹲坐抽烟的上班族、三五成群的学生，衣着入时的少女……"这里，简直就是神室町啊……"障壁内外天堂与地狱般的差距，令秋山有点眼花。除了巨大的屏障，这里和平常的神室町毫无区别。

"秋山，说好了我会带你出来的，你以后要做什么?"长滨问道。

"我要找医生，里面有人生病了。"秋山回答。

"你难道还要回去吗? 你疯了?"长滨一脸的不可思议，不过看到秋山意志坚定，长滨也只好随他去了："记得里面那个武器店吗? 需要帮助的话就找那里好了。我不是桐生一马，不会陪你干这个玩命的行当。"

"我当然会记得，咱们可是伙伴啊。"秋山随口应到。

"伙伴啊，哈哈哈……"原黑道爽朗的笑声，回荡在繁华的神室町大街上……

虽然经历了一番波折，但是秋山好歹是拿到了治疗发烧的特效药，事不宜迟，秋山立刻从下水道赶回封闭区。

"花……"冲进**ニュ－セレナ**，眼前的景象让秋山震惊不已：原本整洁的屋子一片狼藉，碎玻璃和各类家具的碎片铺满了整个地面，就好象被台风洗劫过一样。

"花！你在哪儿?"秋山小心翼翼地问着，努力不去考虑心中最坏的想法，虽然随着他的一声声呼唤，这个想法已经开始让他的内心充满战栗。

秋山一脚踹开里屋的门，两个僵尸应声扑了过来，秋山毫不犹豫地把枪口对准了他们的额头，对于这种非人类的生物，秋山至今已经丝毫不存一丝的怜悯，他明白，如果不能解决掉对手，自己也会和他们一样。

击倒了两个难缠的僵尸，秋山心中的恐惧越来越大，难道花已经被他们……秋山用力甩甩头，把这个可怕的念头从脑袋里赶走。

"叮铃铃！叮铃铃！"清脆的电话声响起，这时候会是谁呢，秋山揣测着拿起电话。

"秋山……先生……"里面传来了熟悉而虚弱的声音，秋山心里的一块大石落了地。

"花，你没事吧? 现在在哪儿?"

"秋山先生，我被僵尸发现了逃了出来，现在在中道通的**オリエンタル**大厦里……"

"好的，我马上去找你。"

"秋山先生……对不起添麻烦了……"

秋山整理了一下武器装备，奔赴**オリエンタル**大厦。

当秋山从地下爬出来的时候，眼前的场景令他震惊了。

一辆自卫队的装甲车被成群结队的丧尸包围，车上的士兵绝望地向着似乎无穷无尽的僵尸射击着："这根本打不完！"

不知道是出于慌乱还是什么别的原因，坦克的重炮没有轰中僵尸群，却一炮打在了对面的大楼上，大楼"轰"地倒下了一块。趁着士兵们有些混乱，一些丧尸爬上了炮管，对于这种轻型装甲车来说，这几乎等于主炮失去作用。

而在这辆装甲车后面，工程兵部队正在构筑障壁，看到已经无力阻止僵尸前进，指挥官下达了命令："全体撤退！"



没想到对于这些自卫队员来说，这个命令才是噩梦的开始，原来他们之所以坚持了那么长的时间，无非仗着两个优势：装甲车给他们提供了居高临下的机会，僵尸攻上车十分不易；另外就是他们拥有着火力优势，军队制式步枪的威力可以将僵尸压在车下，这就是为什么装甲车被团团围住，但是却鲜有僵尸能攻击到自卫队士兵的原因。

不过一旦他们开始逃跑，那么失去地势和火力优势的自卫队员和普通人没什么两样，先下车的士兵瞬间被淹没在僵尸群中，只能听见凄厉的惨叫，由于僵尸的数量实在太多了，每一名下车的士兵几乎都是刚一下车就被三四个僵尸扑倒啃咬。

最后一名士兵好不容易冲到了离隔离带咫尺之遥的地方，一个僵尸拉倒了他，他奋力踹开僵尸，却绝望地发现，面前那块厚厚的钢板，正无情地落下。

"不……不要啊！别放下！我还在里面！"士兵声嘶力竭地呼喊，但是钢板还是"咣"的一声落下，至此，这名自卫队士兵就失去了回到安全地带的任何希望。

对生存已经失去希望的士兵被后面扑上的三四个僵尸压住，秋山能听见的，只有他最后的惨叫声，混杂着绝望、恐怖的叫声，秋山想，这种叫声他一辈子也不会忘记。



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

“到底是怎么了……”秋山皱着眉头看着这惨烈的一幕。

自卫队员们已经被消灭干净了，僵尸们贪婪地寻找着下一个可以啃咬的目标，这时候，一部分僵尸注意到了在旁边愣神的秋山。

“喂喂，我说，你们不会吧……”秋山大惊失色，这么多僵尸，如果被围攻的话，就是有三头六臂也免不了被咬死的命运。

“秋山先生，快来这里！”是长滨！他怎么会在这里？不过为了避免遭到自卫队员相同的命运，这个问题还是留待以后再想吧。当务之急是躲过这些僵尸并找到花，给她送药。不过由于神室町隔离区遍地都是僵尸，可不是秋山想去哪里就去哪里的，他只能先跟着长滨来到隔离区外面从长计议。



“原来你是要回去救你的秘书啊……”

“对啊，无论如何我得救她。”

“早说嘛，我有办法从外面直接进那个大厦的。”

“真的吗？”

“当然了……”

在长滨的帮助下，秋山顺利地进入了**オリエンタル**大厦，不过这里不仅遍布一般的僵尸，还有很多变异怪物像游魂般在路上逡巡，花到底在哪里？

一路杀到顶层，还是没有发现花的身影，



在秋山快要绝望的时候，突然从身后的柜子里传来了微弱的呼喊声：“秋山先生……”

秋山回过头来，打开柜子，果然在里面开到了花，只不过把她弄出来的时候费了一番功夫。喂花吃下特效药之后两人决定迅速离开这个是非之地。就在这时候，一个不速之客的魅影渐渐逼近两人……

秋山听到了那种属于僵尸的低吼，连忙将花护在身后观察左右，没发现敌情，突然，秋山像明白了什么似的，抬头一看，天花板上趴着一个不知是什么的生物。

这个怪物浑身的皮肤都已经不在了，只能看见铁灰色的过度发达的肌肉；而眼睛和鼻子也都退化不见，但是令人惊诧的是，这头怪物的牙和爪子产生了惊人的进化，尖锐的利爪使得它可以轻松地扒在墙壁上，而密密麻麻的尖牙则仿佛在诉说着它的敌意，这家伙绝不普通！秋山丰富的战斗经验这么提醒着他自己。

就在秋山举枪的刹那，这家伙飞一般地扑下来，它的身体撞在秋山的胳膊上，秋山的胳膊在瞬间好像快要掉了一样，掠过一阵剧痛，而手枪也拿捏不稳掉在了地上。怪物一击不中，在对面的墙上一蹬，迅速地再次扑向两人，这次怪物已经扬起了利爪，被抓一下不死也得少半条命。千钧一发之际，秋山抱起花直接扑到了旁边的大厅里，躲过一劫，不过怪物显然不打算放过他们俩，它在门外逡巡着，等待第三次攻击的机会。

“啪啪啪……”门外传来自动武器的声音，数发子弹打在怪物身上，饶是怪物皮糙肉厚也受不了美制 M16 的直接扫射，它一个滚翻进了大厅，而刚才施以援手的几个人也进来了，正是之前长滨带他去的 DVD 店里的那几个人。

“你们……”秋山很惊诧为什么他们会出现在这里。

“不会忘了我们吧，秋山先生！”其中一名男子将秋山刚刚被打掉的手枪扔了过来。

“我记性可好了，记不住欠钱的长什么样怎么干高利贷！”开完了玩笑，秋山正色说到：“你们带着花先跑，我对付这家伙！”

“小心点！”几人撤离之后，秋山看着面前张牙舞爪的怪物：“放马过来吧！爷还怕了你这人不人鬼不鬼的玩意不成！”

这家伙虽然皮糙肉厚而且凶猛无比，但是智商好像有些问题。秋山虽然花了一点功夫，但是还是解决了它。

“那是什么，秋山先生？”花突然指着怪物尸体上的一个奇怪的标记问道。

“这东西，怎么看也是人工制品啊，好象是什么器具的一部分吧……”

“那么就是说，这个怪物是人造的啦？”花尖叫着，秋山则陷入了沉思……

“哈哈哈，还是没法满足老子啊……”看着无聊的僵尸电影，原来曾经号称“岛野的狂犬”、现在的东城会台柱之一的真岛组组长真岛吾朗，发出了无聊的大笑，而他面前的那张照片，是不久之前在一场会议上得到的。

东城会的会议室里，几天前。

“这是我们前几天拍到的一组照片，上面右边这个是近江联合直参二阶堂哲雄，至于右边这个……”讲解者顿了顿，用征询的目光问端坐在椅子上的东城会会长堂岛大吾：“我需要说出来吗……”

“近江联合直属乡龙会会长，乡田龙司……”这个男人，大吾实在是再熟悉不过了。

“怎么？”“这家伙没死吗？”“他还活着，在哪儿？”东城会的干部们坐不住了，毕竟，在东城会能做到干部级的成员，没有人会不记得近江联合，或者说乡田龙司的乡龙会带来的大骚动，这个差点以一己之力导致关东关西黑道大混战的家伙，一直是东城会的人们避免提及的人物。

“哈哈哈，这家伙，就是变成僵尸也要回来啊……”能在关东最大黑道组织的会场这么放肆的，只有真岛吾朗了，毕竟他在东城会的资历比会长堂岛大吾还要早。

“他出现的时机实在是太巧了，两天后是神室町大厦竣工典礼，那时候东城会所有的干部都要到场，除了去外国谈判的冴岛组长（注：

四代主人公之一冱岛大河）之外……”

“那不就不是所有的干部了么……”

“我知道这个二阶堂。”一个干部说到，“这家伙原来是乡田龙司的小弟，乡田龙司失踪后暂露头角。”

“但是为什么这两个人现在会聚在一起，这就值得怀疑了。”

“真岛大哥，”大吾开口了，“神室町大厦竣工仪式的成败关系到东城会的脸面，希望你能保证它顺利进行，请带领其他的组一起做好保卫工作，全交给您了！”

真岛笑了笑，没有回答，不过这就够了，大吾深知，真岛虽然平时没什么正经的，但是你确实可以把重要的事情托付给他来做。

照片并没有影响到真岛看僵尸片的兴致，不过他比较讨厌小弟来搅局，比如说现在这个踉踉跄跄进来的：“大哥不好了！”

“干啥干啥，有啥大惊小怪的……”真岛的话到一半打住了，他看到了那个令他的小弟惊慌失措的东西：原来是僵尸。

“哦，僵尸啊……没想到俺还真有跟僵尸干架的好运气！”崩掉那个不长眼扑过来的僵尸后，真岛吾朗的眼中闪耀着疯狗般的光辉：“都来都来，让俺见识见识，僵尸到底有啥不一样！”

杀出千禧年大厦之后，真岛的面前出现巨大的怪物，这家伙非但吓不到真岛，反而能让





他更加兴奋：“来吧大块头，你是俺的猎物！”

干掉这家伙之后真岛注意到了怪物身上的奇怪标志，不过不容他多想，东城会本部的电话到了。

“真岛大哥吗？神室町大厦的竣工典礼就要开始了，其他干部都到了，您在哪儿？”

“别担心，俺一定能到。”真岛抓紧了手里的枪，无论怎么样，也不能在别的组面前丢了真岛组的脸面，这个竣工典礼他是一定要去的。

真岛看着面前的障壁，挠了挠头，即使强悍如他也不能打破那么厚的钢板。

正当他犯难的时候，一辆和目前的神室町极为不搭调的豪华轿车停在了真岛面前，车窗摇下，真岛有点吃惊，这不就是照片上的二阶堂吗？

“您是真岛组长吧？在下近江联合的二阶堂。”

“近江联合？知道知道，就是关西最大的不成器小混混的聚集团伙吧。”四年前的神室町保卫战过后，真岛对近江联合半点好感也没有。

对方毫不理会真岛的讽刺：“我觉得，您还是尽量快一点吧。”

“快点做啥？”

“如果你们最重要的大厦被袭击了，你肯定会去救的吧，所以，尽可能的快点吧。”

“快点！大家快向这里撤退！”自卫队的士兵们引导着民众，突然他们发现一个扛着枪的疯子正向大批僵尸冲过去。

“回来，笨蛋，你去那里干什么！”虽然军队竭力想把疯子喊回来，但是疯子充耳不闻，依旧一边高声呼喊着一边乱枪扫向僵尸，眼看障壁就要放下，士兵们也只好撤出了，任凭一个疯子在里面自己玩自己的命。

真岛吾朗一路浴血杀进了神室町大厦。在二楼，幸存的东城会干部安住把一腔怒火都撒在了真岛身上：“你是负责警戒的吧，你是干什么吃的！死了多少人你知道吗？”

“哦？好像你认为这是俺的责任啊，那把你送去喂僵尸怎么样？”

眼看两人就要动起手来，大吾喝止住了两人，“总之，您活着比什么都好啊。”

接着，真岛从大吾嘴里知道了一个令人惊诧的消息，神室町僵尸事件的起因竟然是东城会下一个组遭到僵尸袭击，很明显是有人策划的，目的就是搞垮东城会。

“话说，俺今天还看见二阶堂那小子了。”

“那还用说！乡田龙司是主谋，二阶堂是策划，这都是近江联合针对东城会干出来的！”安住显得很激动。

“别那么草率下结论，你还想引发东西战争吗？”大吾不愧是东城会会长，考虑的东西确实比一般的暴力黑道要多。

“现在是讨论这些问题的时间吗？我建议马上展开报复！黑道如果被人小看的话……”安住的豪言壮语并没有说完，因为真岛捏住了他的腮帮子。

“你说的比唱的还好听啊，现在刚到晚上，讨论明天的宴席是不是太早了啊！”真岛历来不屑安住这种狐假虎威的人。

并不理脸上写满了愤慨的安住，真岛发布了命令：

“你们这些家伙都给我听着，不想死的就用货架堵住门！女人和小孩躲到后面去，食物和水采取供给制，快行动，混蛋们！”

也许混乱的局势更适合让真岛这样的强势者来控制，虽然外面还有僵尸在虎视眈眈，但是幸存者们已经镇定了很多。

“叔叔，谢谢你！”真岛转过身来，一个小女孩天真无邪地看着他。

“您是来救我们的吧，您真是正义的伙伴呢！”

“哦，哦……”真岛不擅长对付小孩，面对怪物毫无惧色的他也开始支支吾吾起来。

“正义的同伴啊，俺是……”真岛喃喃自语着，他是不是正义的伙伴，这点身为黑道的他不清楚。他只知道，今后的一段日子会非常地难熬。

夜晚，神室町大厦的局势还是和白天一样，毫无变化。

“吱！”随着刺耳的尖叫，两部卡车飞快地

冲进了僵尸群中，行动迟缓的僵尸被卡车撞飞、碾压，两部卡车最终撞在了大厦的正门上停了下来，车上载着数十名全副武装的黑道，卡车停下的瞬间，他们立刻举起枪，对着成群结队的僵尸进行着疯狂地扫射。

"会长！没事吧！我们来救你！"东城会之所以能够成为关东黑道之首，主要原因就是他们拥有一批忠诚勇敢的部下。

忠勇可嘉，但是卡车冲进来会导致一个重大的问题：他们撞坏了神室町大厦的大门，一些僵尸从门缝里攻进了大厦。

"东城会果然都是一帮笨蛋啊……"真岛舔了舔饥渴的嘴唇，"不过俺就是喜欢这种笨蛋！"

"事不宜迟，真岛大哥，我们下去吧。"在这种时候，大吾总是能够挺身而出，就像四年前他在近江联合的侵攻前挺身而出一样。

"大叔，加油啊。"小女孩喊道，真岛只是挥了挥手里的枪，并没有回答。

消灭掉那些冲进大厦里的僵尸，真岛和大吾来到大厦的外面，这时候大厦的外面已经被僵尸重重包围。

"大吾，你修好大厦的门，俺给你开路！"真岛呐喊着冲向僵尸群，一批僵尸倒在了他的手下，不过即使是铁人也禁不住如此高强度的连续战斗，就在真岛稍一疏忽的时候，一个僵尸一口咬在了真岛的胳膊上，尖利的牙齿立刻撕开了真岛的皮肤，鲜血瞬间飞溅了出来。

"疼疼疼……真碍事，快给俺滚开！"真岛手脚并用，好不容易挣脱了这个僵尸，回头一看，另一只僵尸已经飞扑了过来，真岛已经可以清晰地看见它皴裂的皮肤和闪着凶光的利齿。完了，这回躲不掉了，真岛心里一阵麻木，他倒不是怕死，他想象中的死应该不是就这么被两头僵尸干掉。

"啪！"一声巨响，僵尸的头在真岛眼前爆碎，惯性带着它没有头的尸体直挺挺地戳在了真岛身边的地上。真岛转过头，看见大吾举着枪站在他身后，毫无疑问，这次是大吾救了他。

"真岛大哥，门已经修好了，大厦安全了。请不要一个人光顾着耍帅。"大吾丝毫没有提到为什么他会在这里。而他身后的大门已经牢牢地关闭了，就像那些矗立在神室町的障壁一样。

"哼……东城会果然都是笨蛋啊……"虽然被大吾救了一命，但是两人的处境丝毫没有得到改善，僵尸仍然包围着两人，如果不想办法撤退到安全的地方的话，迟早还是死路一条。

突然，不远处的井盖打开了，里面一个工人打扮的人举起闪光灯冲真岛闪了一下："快来这里！"

顾不得考虑那么多，真岛和大吾开始向井盖突破。突然，真岛拉住了大吾。

"六代目，俺们好像得先对付一个不速之客啊……"真岛指了指眼前，大吾这才注意到两人面前那一团诡异的空气，好像是有一团水凝结在空气中一样。

突然，这团诡异的空气中凭空出现了一只怪物，铁锈色的肌肉，尖利的爪牙，看起来并不是一般的僵尸。更何况，这家伙还不时消失在空气中，令人胆寒。

"六代目，那些杂鱼交给你，这家伙俺来收拾！"真岛举起枪，对准怪物的头部，这么对大吾说到。

"真岛大哥，你又在耍帅啊。"大吾转过身，一枪打碎了冲得最近的僵尸的脑袋。

"喂，你们，快进来！"会隐形的怪物被击倒后，那名工人焦急地招呼着真岛和大吾。

三人跳进了井盖，大吾问那个人："你到底是谁？"

"我是赛之河原的人，花屋那家伙想见你们，不过，"他指了指遍布僵尸的下水道，"能不能过得去就看你们自己了。嘿嘿。"

大概是由于身处地下，赛之河原几乎完全没有收到影响，来到最深处见到花屋，双方都没有废话，单刀直入地进入了话题。

"事情的起因是由于一家东城会的事务所遭到了袭击。"花屋说，"你们是得罪了什么人吗？"

"哼，神室町第一情报商也不过如此啊……"没有得到想要的答案，真岛讽刺了一下花屋。

"毕竟情报不足。"花屋轻描淡写地揭过这一章。

"乡田龙司……您有这个人的情报吗？"大吾犹豫着说出了他最担心的那个人。



"那家伙半年前就出现在神室町了。"

"那么早？"大吾感到十分惊诧，"4天前他和近江联合的干部二阶堂有过接触。"

"呵，二阶堂，没听说过。"

这时候。花屋的一个手下准确地从录像中找出了那张二阶堂和乡田龙司的合影。

"近江联合这么做的目的是什么？确实能够打击到东城会……"

"老大！"一名手下打断了他们的对话，"二阶堂现在在神室町保龄球馆！"

"俺去和他谈谈。"真岛抡起枪，鲜红的舌头舔着嘴唇，眼睛中闪耀着凶恶的光芒，看样子怎么也不想是去"谈谈"。

"真岛大哥，我不想和近江联合开战，先不要对二阶堂出手。"说着，大吾转向花屋："我想和近江联合的会长进行视频通话，麻烦您了。"

真岛不是那种可以耐下性子来跟对方首领谈判的人，而且听说现在近江联合的老大是个愣头青，他也怕自己忍不住直接和近江联合的老大对骂坏了大吾的事。所以他选择出去透透气遛个弯。

"真岛先生。"身后有人叫住了他。

"啊，放高利贷的啊，你是那个什么什么





公司的那个谁来着?”真岛很失礼地跟对方打着招呼，毕竟在去年的事件中，两人有过一面之缘。

“我是秋山骏。真岛先生，你要去哪儿?”

“反正跟你不是去一个地方。”

“我知道一个消遣的好地方，咱们去打保龄球怎么样?”秋山趴在真岛的耳边对他说。

“不行不行，六代目不让俺去。”

“对啊，太麻烦了……”

“不过呢，你要拉着俺去，俺也不得不去呀。”真岛就这样被秋山“强拉”着去了保龄球馆。

“不许进去!”两个近江联合的小弟试图挡住真岛和秋山，不过马上他们就知道自己不该那么做，因为最前面的小弟的下巴上狠狠地挨了一枪托，剩下的几个看门的“呼啦”一声围过来，一个个怒目圆睁，但是没有人真敢和这个男人叫板。

“二阶堂在哪儿。”真岛从来不愿意跟这些小喽罗多废话。

“真岛先生你果然找来了。”二阶堂和一个外国血统的男人一起走进来。

“你体味太大了，想不注意也不行啊。”真岛搡开围住他的小弟，横着身子进去了。

“真岛先生，虽然你找来了，但是我可没空在这里陪你玩。”

“哼，不懂风情的关西土包子……”真岛正欲反唇相讥，身边的秋山却向后一看，脸色有点发白。

“真岛先生，后面……”真岛一回头，看见一个长得好像人面蜘蛛一样的怪物跳了下来。对着真岛和秋山疯狂地嘶吼着。

“真岛先生，你先和这家伙玩一会吧。”二阶堂转过身来，“疯狗对怪物，一定很好看。”

如果这帮家伙提前研究过真岛和秋山的战斗记录的话，肯定不会只派一只实验体来对付两人。

所以我们可以看出，这帮家伙还是做了家庭作业的，料理了这只实验体，还有大批僵尸等着他们。

“天哪，我可再也吃不下了……”刚才的战斗已经消耗了秋山大量的体力。

“俺的饭后甜点使用另一个胃装的……”真岛嘴很硬，但是未愈的咬伤和连续的高强度战斗让他也有点力不从心了，只能看着僵尸们一步一步接近，难道我要挂在这里吗?真岛自嘲地笑笑，旁边的秋山脸上却露出了绝望的表情。

突然，一个僵尸飞了起来，但是并不是向真岛他们扑过来，而是向后划出一道美丽的弧线，撞倒了其他几个僵尸，正在扑向真岛他们的僵尸也停了下来，转身寻找新的不速之客。

新来的人就站在真岛的面前，真岛的瞳孔突然放大了。

“竟然是你……”真岛看着眼前这个再也熟悉不过的金发男人，一字一顿地说道。

在赛之河原里，大吾和近江联合老大的视频会议还在进行当中。

“也就是说，这回的事情，近江联合一点也不知情?”大吾没有轻易相信对方的说辞。毕竟，近江联合的前参谋，上一次和东城会接触的高岛辽(注：二代幕后黑手，决战中死于乡田龙司之手)也曾经表示对袭击东城会事件毫不知情，结果如何?还不是刀兵相见。

“啥也不知道，何况，僵尸是啥。”如果不是关东关西两大黑道领袖的对话，可能对方直接笑了出来，毕竟，如果不是亲眼所见，谁能相信僵尸这个东西真正存在呢?

“那么你们怎么解释二阶堂突然出现在神室町的事件呢?”

“大概是工作吧，不过跟我们近江联合可没什么关系，又不是我让他去的。”

“笑话!”大吾心里说道，嘴上也开始不客气起来：“你以为这种理由我会信吗?”

“喂，你不觉得这么说话很失礼吗?”对方也是一方霸主，被人这么质问，面子上有点过不去。

“那么，”大吾平静了一下，“请您给我们一个合适的理由，解释一下为什么二阶堂这个级别的干部会到神室町公干吧。”

“别开玩笑了!”对方显然已经不耐烦了，“我说不知道就是不知道，别跟我这儿废话!”

“那么好，我想请问下一件事。”和对方的暴怒相对地，大吾依然很有风度“乡田龙司在神室町，您是知道的吧。”

“什么?不过那家伙很早以前就破门出户了，跟近江联合没什么关系了。”

“这句话，是真的吗?”

“当然了。”对方难得很严肃的说道。

回到真岛和秋山这边，面前这个一击打飞僵尸的男人，真岛再熟悉不过了。他就是，原近江联合直系乡龙会会长，曾经以一己之力将神室町搅得天翻地覆，野心勃勃试图统一关东关西黑道的男子，四年之前和桐生一马决战后即告失踪的，原关西之龙乡田龙司。

“他就是关西之龙乡田龙司。”真岛就像介



绍老朋友一样向秋山介绍龙司。

一个僵尸嚎叫着扑上来，一口咬在龙司的胳膊上，喀嚓一声，好像把骨头咬碎的声音。但是很奇怪，龙司的胳膊没有像真岛一样绽开血花，而是毫无任何反应，就好象僵尸不是咬在了他的胳膊上，而是咬上了什么钢管一类的东西。

龙司的嘴角浮现出一丝混合着嘲讽和残忍的冷笑，他用力一挥手臂，离他最近的几个僵尸纷纷倒下，而那个咬着胳膊不松口的家伙更惨，在空中来回被甩了几下之后，重重地被扔了出去。就在龙司的袖子被甩起的瞬间，秋山和真岛看到了，僵尸确实咬在了龙司的胳膊上，不过和咬在钢管上没有什么区别：因为龙司的胳膊，本身就是一根精钢义肢。

更令人吃惊的还在后面，龙司的义肢，经过变形之后竟然变成了一挺加特林机枪！

"好久不见啊……我们来大干一场如何。"

真岛和秋山没有出手，因为根本没有出手的必要，龙司像割草一样把冲进来的僵尸全部打成了筛子。

看着满地的尸体，龙司喃喃自语：

"你到底要干什么，小雄……"

"大哥，怎么都不愿意回来吗？"几天前，二阶堂和龙司走在大街上的时候，二阶堂这么问道。

"小雄，你来几次也是一样，我早就不是近江联合的人了。"说着这句话的龙司只是专心地抽着劣质香烟，丝毫看不出他曾经是那个威震天下的关西之龙。

"只要您愿意回来，我一定尽力帮您！"二阶堂仍不死心。

"你为什么想让我回来？"

"我绝对饶不了让大哥变成现在这样的东城会，和那个桐生一马！"二阶堂咬牙切齿，如果桐生一马现在出现在他面前，他肯定会冲上去撕碎他。

"桐生的事情就算了，我战胜不了他。"

"大哥，不要说泄气话……"二阶堂的话被打断了，不过打断他的既不是龙司，也不是东城会的人，而是一个摆摊的老头。

"喂，乡田，你想偷懒吗？你见过弟子不干活师父干活的吗？"如果四年前有人这么呼喊龙司的话，估计下一秒钟这个人的脖子就会被龙司拧断。

"是，师父，这就回去。"龙司显然对这个老头非常尊敬。

"你也不买东西，快走快走！"老头对二阶堂也不是很客气。

"找死！"二阶堂转身就要过去臭揍这老头一顿，不过龙司的手放在了他的肩膀上。

"忘了我吧，小雄。我已经不属于你们的世界了。"

看着意兴阑珊的龙司，二阶堂明白今天不可能说服他了："想回来的话，就到这个地址上找我，我相信不久后大哥就会回心转意的。"留下一张纸条和一句意味深长的话，二阶堂消失在了神室町川流不息的游客中。

"呸！"老头在龙司身后啐了一口。

"真岛先生，东城会……"

"没错。"黑道之间不需要说得很明白。

"小雄……二阶堂，我去阻止他。"龙司也不喜欢多废话。

"窝里反吗？"

"我不是近江联合的人，也不是黑道的人，谈不上。"

"一人干？"

"我不喜欢扎堆。"

之后，两队人马好像从来都没见过面一样，各自踏上了自己的征程。

想起原来二阶堂给的住址，龙司觉得去那里看看应该有一些收获，于是他来到了二阶堂的旧公寓。

在二阶堂的办公室里，龙司发现了一张神室町地图，上面用红笔圈出了一些地点，这些地点都被画上了符号，唯独只有东新大厦没有被画上符号，这一定有什么原因，龙司决定去一探究竟。

为了来到东新大厦，龙司需要去到障壁外面，不过生性孤僻的龙司可没有秋山那种走到哪里都有人帮的好运气，但是他的方法更加简单直接：一炮轰开了障壁。

"你不知道这样会把僵尸放出来吗？"军官对着龙司怒吼。

"里面还有活人呢。"龙司简短的回答让军官闭了嘴，毕竟自卫队也不能明摆着见死不救。

龙司正在往前走，一名女性自卫队员拦住了他："您是从里面出来的？没有受伤吗？也没有被感染？"龙司只是摇了摇头，什么都没说。

"算了吧，浅木。"军官叫住了这名队员，"他是那种什么都能一个人解决的家伙，你还没看出来吗？"

来到东新大厦，龙司被一个小混混叫住："你，快给我滚，这里没有你想见的人！"

毕竟是混过多年黑道的，龙司一眼就认出这家伙绝不是个普通的小混混，他身上带着一股黑道特有的张狂和骄纵。"原来如此，地图上标记的就是东城会的事务所……"

"你一个人跟这儿自言自语什么呢，叫你快滚没听见吗？"小混混还在对着龙司大叫着。

"我要见你们组长。"

"说什么梦话，你知道你是呃啊啊啊！"小混混的后半句话被迫吞了回去，龙司的义手捏住他的脖子把他提了起来："别让我说第二次，告诉你们组长，乡田龙司前来拜访！"

"你不是我们的敌人吗？"组长显然比小混



INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

混的阅历要多，眼前这个男人四年前的所作所为足以让他做一辈子噩梦，所以组长的态度客气了很多，但是面前这个男人毕竟曾经威名远扬，组长必须谨慎一些。

"我现在不是黑道了。"龙司已经向不知道多少人说过这句话。

"你为什么来警告我们？"

"障壁的里面发生了什么，你们不会不知道吧。"

"呵，僵尸横行吗……自卫队都不是对手，东城会的干部也死了不少，这我确实听说了，但是，我必须亲眼看见才能相信。"

"别担心，你快看见了。"龙司转头看了看这里的监控录像。

录像里只有两幅静态画面：戴着帽子面目不清的男子，和负责监视门口的小弟的尸体。

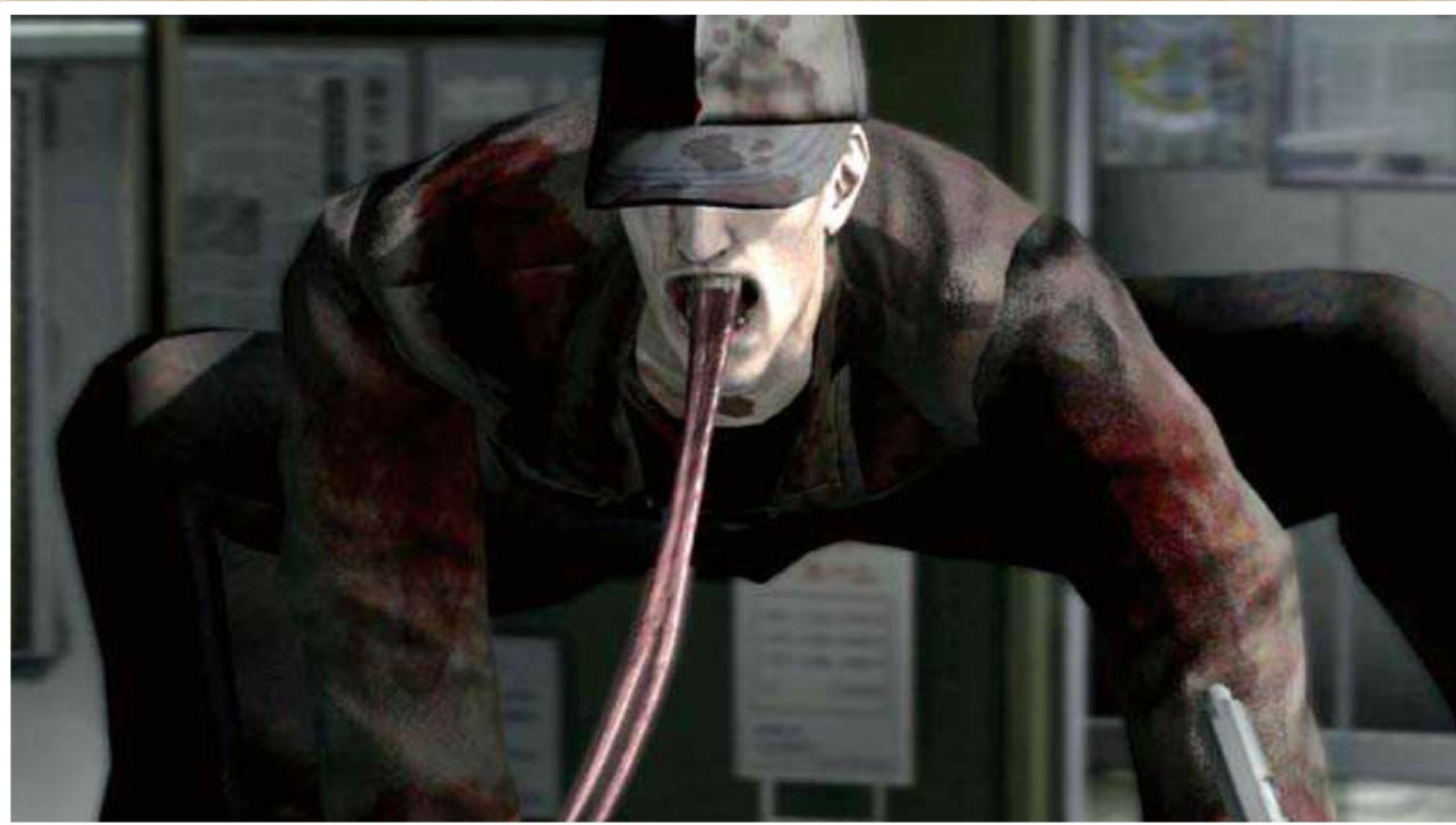
"还愣着等死吗？"龙司不怒自威。黑道们七手八脚地构筑了简单的掩体，枪口对准电梯门，等待着不速之客的来访。

"乡田，这是怎么回事！"组长应付过黑道也应付过警察，但是僵尸还是他这辈子头一回见到。

"你问他好了。"

门开了，电梯里空无一人，黑道们大松了一口气，但是还没等他们过去确认，里面突然跳出了一个人状的物体，之所以说是人状的物体，是因为这家伙无论从身体能力还是行动方式，都绝不是人类能做出来的。

"啊啊啊！"黑道们惊慌失措地进行着射





击，但是这家伙的行动轨迹超乎常识，简直可以用诡异来形容，子弹打得墙上火星四射，就是没法命中他的身体，而寥寥数发命中的子弹也丝毫不能对他造成影响，而这个怪物的攻击速度更是惊人。很快，满屋的黑道都被这个非人类的家伙咬了一个遍。

"喂……"龙司看着被咬中的组长，却发现组长的脸上没有痛苦的表情，反而渐渐地祥和了起来，脖子喷涌的血流和他嘴角的微笑形成令人胆寒的反差，他的嘴里还嘟囔着："哦，这种感觉太美了……"

不只是组长，其他被袭击的组员也都舒展着身体，就好象刚刚睡了一个好觉一样。更准确来讲，这些黑道的状态就像是吸食了过量的毒品或者致幻剂，龙司举起枪对准这个诡异的"人"，而这个"人"慢慢地转过脸来，这张脸，龙司并不陌生。

"是你，林弘？"四年前林弘作为龙司的部下参与了神室町的战斗，但是之后，龙司再也没有见过林弘，没想到，再次见面竟然是以这种方式。

林弘就像不认识龙司一样，嘴里断断续续地吐出了一句话："甜美的……死亡……"

"……？"龙司虽然感到诡异，但是林弘现在是敌人已经是毫无疑问的了，他举起加特林机炮，但是在林弘诡异的行动轨迹面前，再密集的弹雨都失去了作用。眼看接近不得龙司，林弘跳窗逃出了事务所。

虽然龙司很想追上林弘，但是目前不太可能，一则是龙司的速度肯定比不过林弘，二则，刚才被袭击的黑道们都站了起来。不过，我们现在称呼他们为僵尸比较合适。

"看来警告已经没有用了……"龙司把枪口对准了一个僵尸的头颅，扣下了扳机。

消灭掉所有的僵尸后，龙司接到了电话，是二阶堂打来的。

"大哥，没受伤吧。"

"小雄，你在做什么，你知道吗？"

"我当然知道，大哥要帮帮我吗？"

"那我有点事情要当面说。"

"好，我在一家叫做**エイジア**的店恭候您的大驾光临。"

龙司觉得，是时候跟他这个原来的小弟好好聊聊了。

龙司来到了和二阶堂相约的店，进去之后，他发现钢管舞用的钢管上绑着一个少女。

"你是……"

"这个小姑娘就是堂岛之龙桐生一马唯一的弱点！"二阶堂从舞台后面现身出来。

龙司想起来了，当年还是他从近江联合的千石手里救出这个小姑娘交给了桐生一马，为的就是能和桐生来一场公平的决斗。

"你到底要干什么，小雄？"

"东城会已经完蛋了，但是桐生还活着！我绑架她是为了钓出桐生。"

"小雄……"龙司的愤怒已经接近了临界点，即使是以前的身在黑道的龙司，也很讨厌这种绑架之类的背后下黑手的伎俩，当年他杀死卑鄙龌龊的千石组长也是因为这个原因，而二阶堂显然已经犯了龙司的大忌。

"大哥，我们一起找回原来的那个关西之龙吧。别管什么近江联合，我和大哥一起一定可以统治整个日本的黑道！大哥也不甘心在那里卖章鱼烧吧！"

"真无聊啊……"

"啊？"龙司的反应显然出乎了二阶堂的预料。

"为了这点小事就引起这么大骚动，混蛋你看看外面！死了这么多的人！这些人不是黑道！他们和东城会，和近江联合没有任何的关系！"龙司的怒气终于爆发了。

"杀人之罪我一个人担当！为了毁灭东城会，我什么都干的出来！"二阶堂的眼睛闪着疯狂的光芒。"更何况，如果大哥一开始就同意跟我回去，我也不可能干出这种事，也不会死这么多人。说到底大哥也有责任。"

"看来我们已经无话可说……"龙司已经不认识他眼前的这个人了，他不是二阶堂，而是一个不知道里面是什么的疯子。"放了那个孩子！"

"大哥看来还没有恢复到从前啊……"二阶堂冷酷地笑着，"来，让大哥来见识一下我们

的新朋友！"

龙司猛地转身，一个僵尸出现在他的后面，胖胖的脸上驾着眼镜，穿着一身走街串巷的章鱼烧小贩式样的服装，只是平时脸上的那种桀骜不驯的表情，已经被痛苦和迷乱所取代。

"老爹……"龙司实在不想见到这样的师父，这代表着他必须干掉这个老人。老人像不认识龙司一样，一步步地逼近他。

突然，老人的身体开始变异，从他的脑后长起了一个巨大的肉瘤，和肉瘤相比，脑袋显得微不足道，看上去非常恶心，肉瘤在不断地蠕动着，好像里面塞满了什么东西一样。

"哗！"肉瘤碎掉了，里面涌出了一大堆的触手，触手在天上乱舞着，两只触手伸向龙司，将他远远的甩开。而另外几条坚实粗大的触手则像四肢一样支撑起了老人的身体，从任何方面来看，我们都看不出眼前这个怪物原来不过是个卖章鱼烧的平凡老人。

"老爹……都怪我……"龙司举起枪，虽然很无奈，但是龙司知道，自己还不能死。

"呼！"随着龙司的最后一枪，虽然老爹变成的怪物再生能力极强，但是也禁不住龙司持续不断的强力攻击，它倒下了，但是如果不及时完全消灭的话，那么不久它就会再生。

龙司捡起了地上的钢管。

"乡田你记住，杀章鱼的话，一定要快准狠，一击命中它的弱点。如果一下杀不死的话，那么章鱼也会很痛苦啊。"

"记住，两眼之间，一击致命！"

"结束痛苦……两眼之间……快准狠……"

"噗！"龙司把钢管戳进了怪物的两眼之间。怪物的反抗逐渐微弱，而血红的双眼中的光芒也逐渐微弱，或许是龙司的错觉，老爹的嘴角似乎微微地向上颤动了一下。

"老爹，我算是继承了你的衣钵吧……"龙司转身离开，没有再回头看一眼。

"嗯？感觉很奇怪啊。"

看着门外纷纷逃命的人，龙司心中隐隐觉得不妙。

来到大街上，龙司不详的预感终于成为了现实。

由于军方封锁了消息，导致民众根本不知道里面发生了什么，很多民众聚集在屏障面前一探究竟。

屏障剧烈地摇晃着，轰、轰、轰，巨大的响声，很明显，里面绝对有个什么大家伙在攻击屏障，而屏障已经摇摇欲坠，随时有崩塌的可能。

"啊啊！那是什么！"突然，随着一个离得比较近的人的惊叫，人们注意到里面伸出了一双双手，而手的主人，一边低吼一边闪着血红色的眼睛，皴裂的皮肤和留有血迹的嘴角清晰可见。这一切都仿佛在告诉人们，这里面的东西，绝对不是人类。

而驻守此地的军官显然明白，单凭僵尸是不可能对屏障造成这么大伤害的，以他们现在的装备和人手，绝对对付不了那些人造的巨大怪物。"快跑，所有人快跑！"随着军官一声令下，自卫队全速撤离此地，而这声命令也似乎点醒了还在发呆的人们，大家惊叫着向四面八方奔逃。

可是已经太晚了，人们还没有跑远，行动迅速的生物兵器就已经冲进了人群中，而几个跑得慢的早就被僵尸群淹没了。他们的惨叫更加剧了人们的恐惧，一时间现场十分混乱，不断有人成为僵尸或者生物兵器的猎物，惨叫声此起彼伏，鲜血洒满了灯光灿烂的大街。一瞬间，神室町仿佛彻底坠入了地狱深处。

"你到底要做的多过分，二阶堂！"龙司愤怒地拔出武器，向着僵尸群冲去。

"为什么……为什么做这样没有人道的事情……"看着宛如人间地狱一般的神室町，善良的遥质问着二阶堂。

"哼……好戏才要开始呢！"二阶堂没有回答遥，而是直接拨通了桐生一马的电话。

"你是桐生一马吧，东城会的四代目……遥小姐在我们的手里……"

几天前。



桐生一马收到了一封信，信中说向日葵孤儿院(桐生一马、锦山彰、泽村由美和遥都是在这里长大的)院长要退休，决定举办告别宴会，桐生抽不开身，所以遥就代替他去了，没想到，却是这样一种结果。

回到开头那个电话，接到二阶堂的电话，桐生想也没想立刻开赴神室町。

"出来个管事的说说怎么回事！""封锁消息是违法的！""神室町被僵尸袭击了，这是真的吗？"记者们聚集在神室町大隔离带的外面，向军队和警察发出了一阵阵质问和声讨，但是没有人出来解释这一切，自卫队接到的命令就是不惜一切代价封锁住神室町，其他的，就连他们自己也不知道具体情况。

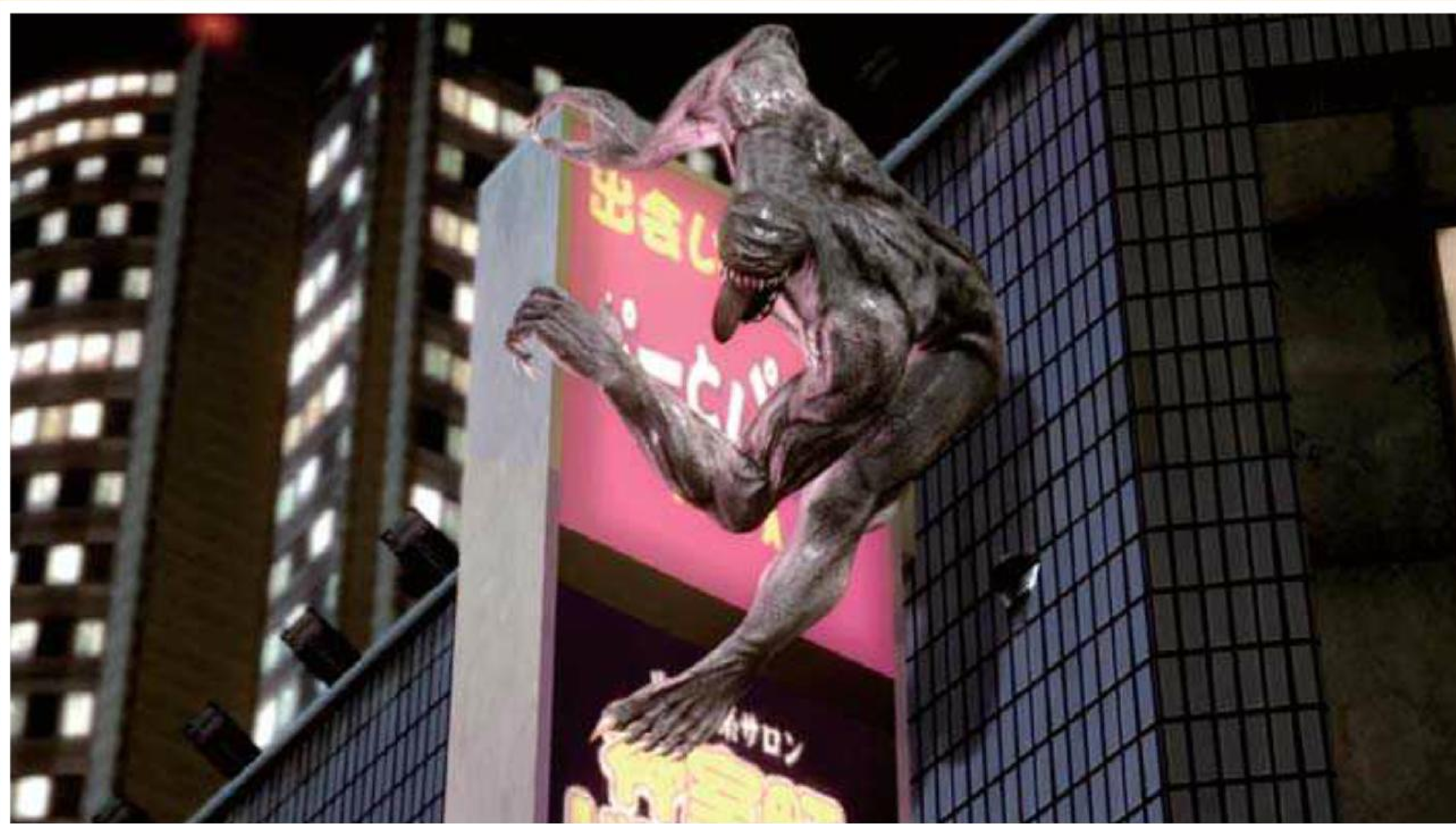
突然，最外面的记者拍了拍他的同行，指了指后面："喂，那个男人……"

一袭白色西服的男人走了过来，记者们让开了一条路，同时指着这个男人议论纷纷："他不是东城会的……""可是听说他已经走了啊……"

一名年轻的士兵很不客气地对着这个男人喊道："你，快滚开，知道这里是什么地方吗？"

白西服男人并没有理他，甚至没有看他一眼，径直走向隔离带。"算了吧，你管不了他。"一个上了些年纪的军人拉住了正要发作的年轻士兵。"因为他是曾经的堂岛之龙，传说中的黑道桐生一马。"

突然，两部卡车呼啸着撞向了障壁，障壁裂开了一个口子，一名司机探出头来，头上还带着





刚刚剧烈一撞带来的伤痕：

“四代目，神室町，拜托您了……”

“你们辛苦了。”桐生一马没有停止自己的脚步，因为他知道，他没有多少时间可以浪费。

“你这混蛋！”年轻的士兵终于忍不住胸中的怒火，冲上去试图殴打桐生。突然，他的手卡在了石头里，准确来讲，是被桐生比石头还坚硬的铁腕抓住了。

“别动我，否则我不保证能做出什么来……”桐生一马的语气很平静，但是冷彻的目光和语气中透露出的一股威严让这个自诩天不怕地不怕的士兵头一次感到后背发麻。

桐生走进神室町，一个僵尸撞在了他的身上。

“你在看哪儿？”说罢桐生一拳打在了僵尸的脸上，饶是僵尸皮糙肉厚不知痛痒，也被打了一个360度大空翻。这一拳宣告整个神室町，即使没有武器，桐生一马仍然是人中之龙！

虽然桐生铁拳无敌，但是毕竟没法应付那么多的僵尸，就在他逐渐不支的时候，突然，一颗子弹在僵尸的头上开出了一朵血花。

“快来这里！”一名女性自卫队员招呼桐生，先跟着她走吧，毕竟她手里有武器，比自己这么一拳一脚地打要强。

“没有武器你还能活到现在不容易啊。”自卫队员摘下头盔，显然，她不认识眼前的堂岛之龙。

“你是？”“自卫队三等军曹浅木美凉。”女孩很干脆利落。

说着女孩递给桐生一把手枪：“拿去吧，留着保命。”

“我不需要这玩意。”

“我理解你不想杀人，但是这些变成僵尸的人……已经没救了……”美凉像是想起了什么，不过桐生没有心情去关心她，他还有事要做。

“你去哪里？”“我去找个女孩子。”“你的女儿吗？”

听到美凉这么问，桐生顿了一顿，回答说：

“和女儿一样。”

“那你知道怎么去找吗？”美凉问道。

“不知道。”桐生没想过这问题。

“那就去神室町大厦吧，那里聚集着不少幸存者。”

突然，美凉听到了一声枪响，身为自卫队队员的她立刻跳了起来，枪声，肯定是幸存者发出的。总不能亲眼看着女孩子去送死，桐生也跟着她跑了下去。

在地下停车场，两人找到了枪声的来源，在千钧一发之际，两人赶到救下了被咬伤的长滨。

“您是……桐生一马先生吧……”长滨迟疑着，不相信自己就这么看到了心目中的偶像。

“你认识他？”美凉惊诧地问道。

“桐生先生可是传说中的黑道啊，我很崇拜他……”说着，长滨扑通一声倒在了地上，美凉和桐生也看到了长滨背后骇人的伤口。

“长滨先生，你被咬了把……”美凉心里一凉，她不是没见过被咬伤的人，接下来会发生什么她十分清楚。

“好舒服……”长滨没有回答她的问题，而是睁着一双血红的眼睛站了起来，嘴里发出低沉的吼叫。

“没办法了。”美凉举起了枪，但是立刻就被一只有力的大手按住了。

“不能开枪。”桐生在亲眼看到这个人无法拯救之前，不愿意随便剥夺人的性命。历来如此。

无论被桐生打倒多少次，长滨还是会站起来。

“可以了吧！这个人已经……”看着长滨一次次被打倒，一次次嘶吼着站起来，而桐生再次将它打倒，美凉毕竟是个女孩子，这场面对她太残酷了。

“不要开枪。”桐生转过身来，缓慢而坚定地夺下美凉手里的手枪。

“先走一步，长滨……”

“嘭……！！！”

做出了开枪的觉悟，桐生和美凉一起赶赴神室町大厦。

“怎么可能……”

确实，无论是谁看到了也会感到震惊，原本聚集了大量幸存者的大厦，曾经被真岛和大吾拼死保卫的大厦，里面充满了四处游荡的僵尸。

“先去里面确认一下吧，看看还有没有幸存者。”桐生还是比较镇定。

搜寻一番之后，两人非常失望，没有一个幸存者，而就在他们准备离开此地的时候，一个戴着帽子面目不清的男人站在了他们的身后。

“你是……近江联合的林弘！”

“甜美的……死亡……”林弘的嘴里还在重复着这句话，而他的身后，则缓缓地出现了一批僵尸。

“不会吧……”美凉的声音带着颤抖，这件事情对于一个女孩子实在是过于残酷，无论她是不是一名士兵。

绿色的迷彩服、作战背带、钢盔……自卫队员的标准装备，虽然面容已经发生了很大改变，但是美凉还是能够一眼认出来，毕竟，这些僵尸在生前曾经和她并肩生活战斗过。对着自己的战友举枪，这不是谁都能做到的。

“想哭的话，以后再说吧……”

美凉没有说什么，而是举起了手里的枪，有桐生这样的男人在身边，总会让人变得坚强许多。

毕竟曾经是朝夕相处生死与共的战友，打倒僵尸后，美凉像失去了依靠一样跪倒在地上，轻声哭泣。桐生知道这时候安慰不起作用，最好转身走开，先让她独处一会比较好。

“哐啷”一声轻响让桐生稍微放松的神经再度绷紧，他谨慎地贴在掩体后面，探出头来观望。

“真岛……大哥……？”

真岛晃了晃手算是打了个招呼。

“是吗……原来小遥被诱拐了。”

“他们用一封假信骗走了遥，目标就是引出我。”

“神室町变成这样，是一个叫二阶堂的家伙干的，他就是幕后黑手。”

“二阶堂……他在哪里？”

“俺也在找他……”

“那么原来在大厦里的人，现在在哪儿？”清脆的女声问道。

“浅木……”女孩的眼角还挂着泪痕，声音也在微颤。

“没关系，我已经下定决心了。”虽然是强作镇定，但是看得出，美凉已经可以继续战斗了。

“他们都在赛之河原避难，那里非常安全。而且，如果你想找人的话，那么那里简直是再合适不过了。”

“桐生……”在下井盖之前，真岛停住了



脚步。

"俺不能跟你们一起去了，因为……俺也被僵尸咬过了……"真岛拉开袖口，露出手腕上的咬伤。

"真岛先生，您的眼睛……"细心的美凉注意到，真岛的眼睛里布满了血丝，虽然没到真正的僵尸那样的血红色，但是也非常接近了。

"桐生，俺有个要求。"

"如果俺也变成了僵尸，俺希望由你亲手来解决俺。"真岛笑着，全然看不出刚才他是要求别人杀掉自己。

"你还是没变啊……"桐生转过身，"浅木，我们走。"

美凉走了两步，像是想起什么似的，转身向真岛敬了一个标准的军礼，而真岛，则带着一脸桀骜不驯的笑容，转身回到了神室町大厦里。

"四代目！"两名黑道面对桐生，深深地鞠了一个躬。

没见过这阵势的美凉显然还没有心理准备，她现在才知道，身边这个男人在神室町究竟有着多么大的影响力。

"桐生先生！"很熟悉的声音，虽然玩世不恭，但是值得信赖。

"您是什么时候来神室町的？"

"就在今天早上，你这家伙果然死不了呢。"

"我命大啊。"秋山自嘲地笑笑，接着又很严肃的说道："桐生先生，二阶堂这人……"

"我就是为了他来的！"桐生从不高声喊叫，但是秋山可以听出这句话里面包含着非常纯粹的愤怒。

"花屋拿到了新的情报，您也一起来看看吗？"

"你迟到了啊，桐生。"花屋对桐生的出现毫不惊诧，毕竟，以他对桐生的了解，一旦神室町有难，桐生绝对会赶到的。

"我还有些私人事务要处理。"

"您这里有什么新的情报吗？"

花屋没有多说，指了指身后的监视屏。

"这就是二阶堂……"桐生在心里默默地记住了这个家伙的长相。

"没错，这次的新情报，是关于他身边那个外国人的。"

"他是谁？"桐生心中隐隐觉得不妙，以往只要牵扯到外国人，一般都没有什么好事。

"他叫DD，日籍美国人，武器商人。数年前他在非洲发现了新种的病毒并据此开发了细菌武器。这件武器的代号是就是'塔纳托斯'。为了试验自己的武器，他在全世界寻找合作人。"

"原来如此，那他的合作人，就是二阶堂吗？那近江联合的上层有没有参与？"

"不，他不是出于组织的考虑，而是为了报他自己的私怨而已。"花屋顿了一顿："他要报复的对象，就是东城会和你桐生一马。"

"有侵入者！它们发现这里了！"一名手下惊恐的高呼打破了平静。

"桐生先生！"秋山明白，即使自己不要求，桐生也会自告奋勇出去作战。

"啊。"像一年前一样，高利贷商人和传说中的黑道再次联手。

由于有了美凉的中途增援，消灭僵尸的进程变得很顺利。

从地下水路入口爬出来以后，秋山看见四周竟然全无僵尸的踪迹，顿时松了一大口气，而桐生和美凉则没那么乐观，对于现在的神室町来说，这里有些安静过头了。

秋山看看左右无人，正想回身报个平安，突然他觉得好像头上有一阵凉风刮过，如果是自然风的话，那么未免太过凛冽了，也就是说，这阵风是……

"秋山，快躲开！"美凉突然惊呼，秋山来不及多想，双脚用力向后一瞪，借助反作用力，秋山向后飞了出去，一屁股坐在了地上，而看看眼前，一头长着翅膀的大怪物的利爪就抓在他一秒钟前站立的位置。

"哎呀，美凉小姐这样的美人总是能让我精神振奋啊，平时的我可没这么灵活。"即使刚刚捡回一条命，秋山也不忘搭讪。

"你是笨蛋吗？"美凉一边射击一边无可奈何地骂道，她的心里有点绝望，这两天遇到的能从僵尸堆里杀出来的人不少，其中包括一只手上是机枪的怪人、仿佛人人都认识的黑道大佬以及眼前这个把搭讪看得比生命还重要的花花公子，很多人一辈子都见不到的怪人，她仿佛一天就见了个遍。

"桐生先生。"消灭掉会飞的怪物后，一个穿黑西服的威严男子走了过来。

"大吾吗……"

在大吾提供的情报帮助下，桐生和美凉决定去寻找"强力的武器"。

来到大吾所说的地方，没有人，突然，桐生赶到了一股强烈的气息，很猛烈，但是并没有杀意。

"果然出现了啊，桐生。"金发男人高举着手里的机炮。

"龙司……"

龙司放下枪，这次，关东之龙与关西之龙要携手作战了。

"小姐，我们是不是见过？"在调整机械手臂的时候，龙司问一直瞪着他的美凉。龙司可不是那种可以枯坐好几个小时的人。

"对啊，你就是那个用坦克打坏屏障的人。"说罢美凉有点恼怒地问桐生："你的人缘未免太好了吧，这次你跟他又是什么关系？"

"就是这个桐生，让我失去了这条手臂。"



龙司显得很平静，浑然不像在说他自己。

“不过小姐，我对他没有怨恨，我们可是堂堂正正的决斗过了。”估计美凉还需要一段时间才能了解龙司话中的沧桑。

花屋的电话打破了平静，他已经发现了二阶堂的踪迹，就在千禧年大厦的顶层，原来真岛组所在的位置。

“桐生，别碍手碍脚的。”

“哼，走吧……”

从现在开始，就是这两个男人的战斗了。

千禧年大厦58层，会议室。

进入会议室的两人看到了一个并不陌生的身影，林弘。

此刻的林弘没有戴那顶帽子，上半身赤裸着，不过很难说他的状态是“赤裸”，因为他的身上覆盖着一层坚硬的鳞甲，好像是蛇或者蜥蜴一类的动物。

“桐生，这家伙可不普通啊……”

“放心，我们也不是普通人。”

“桐……生……先生？”

“林……你的意识……”

“桐生……先生……给我个……痛快……”

数天之前。

“你到底有什么企图，和二阶堂合作到底要干什么？”林弘愤怒地质问着DD。

“你尾随着我就是为了这个？你还不如去问他。”DD说的非常轻描淡写，他的身后出现了二阶堂的身影。林宏虽然脾气暴躁，但是绝对是个一等一的硬汉，堂堂正正地决战才是他认为的男子汉所为：“二阶堂你最好给我解释清……”他愤怒地走过去想要抓起二阶堂的领口。

“砰！”一声枪响，林弘惊愕地看着自己鲜血喷涌的腹部：“二阶堂……”

“正好，我在寻找他这种男子汉，不介意吧？”DD微笑着问到，二阶堂摇了摇头，林弘的性命和他的目的相比，实在是太微不足道了。

“甜美的死亡。”林弘最后记得的，只剩下这句话以及DD拿着一把奇形怪状的枪对准自己的事情了。

来到顶层，站在两位人中之龙面前的，是二阶堂，而他的手枪则顶住了遥的头。

“原来你们两人联手了啊，对于林弘来说，这确实让他受不了呢。”二阶堂丝毫没有为林弘的死感到任何一丝惋惜。

“二阶堂……！”

“桐生先生，我们这样对话还是第一次吧。但是您的脸我可是很熟悉呢！”二阶堂的脸上露出了一丝狞笑。

“把那孩子放了，小雄。然后我再好好教训教训你。”龙司打算先礼后兵，但是即使二阶堂先“礼”了，他也打算“兵”。

二阶堂的脸上露出一丝痛苦的表情，但是随即被凶狠所取代。他放了遥，因为桐生已经在场，遥已经失去利用价值了。



“哼，你今天很爽快啊，小雄！”

“别这么叫我，乡田龙司！”二阶堂这一句“乡田龙司”出口，就代表他已经正式把龙司当作了敌人而不是大哥。

“桐生先生，我们虽然没见面，但是我恨不得杀了你。”二阶堂慢条斯理地说道：“不过杀了你也不解恨啊……我要先夺走你最重要的东西！”说罢，二阶堂猛地抬起头，眼睛里闪烁着得意的光芒。

“遥，快跑！”桐生的身体几乎做出了下意识的反应冲了出去，虽然还没看到敌人在哪里，但是当务之急是先保护遥，桐生一把把遥揽在怀里，这时候，他终于看到了敌人的位置。

在他的正上方有一个巨大的水晶吊灯，吊灯上盘绕着三个怪物，看到桐生出现在他们的正下方，其中两个怪物嘶叫一声，一先一后扑了下来，由于距离太近，而两个怪物扑下来的势头又过于迅猛，眼看他们的尖牙利爪就要在桐生身上戳出几个血洞。

“哒哒哒哒哒……”龙司开枪了，加特林子弹巨大的冲力带着这些怪物横着飞了出去，但是怪物毕竟是怪物，他们在空中一个180度转体，硬生生地把身子扭了过来，四只尖利的爪子在地上刨着，对面前的两人呲出了它们骇人的牙齿。

而第三个怪物的目标很明显，就是抓龙司射击的空档再次扑向桐生和遥，龙司的加特林火力虽然猛烈，但是毕竟有弹药限制，就在他打完了第一轮正在上弹的功夫，最后一只怪物迅雷不及掩耳之势将桐生和遥压在了身下。眼看奸计得手，二阶堂露出了得意的笑容。

“桐生！”刚喊出口，龙司就知道自己多虑了。

“噗噗噗！”三颗子弹带着怪物的鲜血钉到了天花板上，而随着怪物的身体颤动，它的身上多了三个血洞。桐生直接扛起来这个重达三四百公斤的怪物，像扔一双破鞋一样扔在了旁边的地上。

这时候，另外两只怪物早已等得不耐烦，同时高高跃起，扑向了桐生。

“找死！”如果这些怪物还不明白自己的死因的话，那么我可以告诉他它们，它们惹怒了真正的龙！

“真精彩啊，两位。”看着两人干掉了两头凶猛的怪物，二阶堂一点也不感到惊慌，反而很镇定地鼓起掌来。

“到了算总账的时候了。”龙司把枪口对准了二阶堂。

“你以为我没有死的觉悟吗，乡田龙司！”二阶堂的情绪突然亢奋起来。

“为了这一切，我筹划了那么多年！”二阶堂很激动：“我只是想打败桐生一马，取回我的大哥！”

说完这句话，二阶堂像是用尽了全身的力量，他的情绪恢复了平静：“开枪吧，被大哥打死也算不枉此生了。”

“啊，不过我这里还有一张底牌没用哦。”刚才被大家忽略的DD突然开口。

“什么，你不是……唔！”二阶堂感到胸口有一阵刺痛，在他眼前，DD举着那把造型奇特的手枪，而二阶堂的胸前则插着一根试管，就像当初它插在林弘的颈椎上一样。

“这是什么？”其实不用问，二阶堂自然知道，这跟试管里的东西可以让他变成可怕的怪物。

“新型的塔纳托斯。”DD的语调还是那么不紧不慢。接着，他一枪崩在了二阶堂的额头上：“你不是早就想亲眼见识这玩意的威力了吗。”

二阶堂软软地倒在了桌子上，作为一个人，二阶堂哲雄的生命已经结束了。

“你这家伙……！”“小雄……”桐生和龙司同时将怒火转移到了DD身上。

“大叔，你看那个人……”遥颤抖的手指了指倒在桌子上的二阶堂。这时候，桐生和龙司也注意到，二阶堂起了一些意想不到的变化。

“还得感谢二阶堂呢，这两天我获得了贵重的研究数据。”DD的语言里还是没有任何

的感情色彩："信不信由你，感染塔纳托斯并不会感到痛苦，反而会感觉到如天堂一般的快感。"

"塔纳托斯是通过动物体液传播的，它会导致大脑产生过量的安多酚，也就是说给大脑注射毒品一样。而被感染的人之所以袭击别人，是因为他们想和其他人分享这种快感。就像被剧毒的蜂蜜所吸引的蜜蜂，迎来甜美的死亡……"DD双手张开，就像狂热的邪教徒一样，令人生畏。

"二阶堂，和你最喜欢的这两个人，分享一下你的快感吧！"

在两人强有力的攻击下，二阶堂渐渐不支，但是随着二阶堂身体的衰弱，他仿佛又起了什么惊人的变化。

这个变化确实很惊人，二阶堂的身体迅速地扩大着，逐渐，房间已经容不下他的身体，他撑破了房顶，整个千禧年大厦的顶层仿佛是束缚他的笼子一样，二阶堂，或者说这个巨大的怪物如果让他出去，后果不堪设想。

在一片碎石瓦砾雨中，龙司冲过去一把抱住遥，将她带离了危险区，不过，瓦砾堆隔断了龙司和整个战场，他的战斗已经暂时告一段落了。

"桐生，拜托了！请阻止小雄！"

桐生没有说话，爬上了顶层，向这个庞大的怪物发起了挑战。

在军用直升机和美凉的帮助下，桐生成功地击溃了二阶堂变成的怪物。而龙司也成功地把DD逼到了死路。

"你逃不了了，准备好遗言吧。"

"杀了我真的好吗？世界上那么多人活得如此辛苦，我能给他们带去欢乐啊！欢乐的死和痛苦的生，我想大家都能明确判断该选择哪边吧。"DD仍旧不紧不慢地解释着。

"人生确实很痛苦，你说的没错。但是活着的目的，不就是尽全力地去面对这个千姿百态的人生吗？你怎么能嘲笑这种人生呢？"

"我当然要笑，因为这个太奇怪了，怎么能有人去追寻痛苦呢？"

"你笑吧，可是，你能找到有人和你一起开怀大笑吗？"

"你只会说好听的，说到底人类不过是追寻快乐的动物罢了。"

"也许会有人追寻单纯的享乐，但是我们还会继续前进。只有拼搏过了，在死去之前，我们才能说'活着真好！'"

面对桐生掷地有声的回答，DD已经无话可说。

"桐生一马，我知道二阶堂为什么那么执着于和你交战了。"DD转过身去，跳上了一架早已准备好的直升机的舷梯，带着胜利者般的笑容俯视着桐生和龙司。

"混蛋！"龙司举起了枪，但是却被桐生按住了。

"杀他不是我们该干的。""你胡说什么……"桐生只是摇了摇头。

突然，DD的直升机绕了一个大弯，突然俯冲向了地面，舷梯的下摆直接甩到了地面上，而成百上千的僵尸，趁此机会扒上了舷梯。

"喂，你在干什么？"DD惊恐地问驾驶员。驾驶员没有回答他，而是直接跳出了直升机，落在了桐生和龙司面前。

秋山骏和桐生、龙司一起，看着这个恶魔一样的男人逐渐迎来自己的死亡。

而DD则落入了僵尸群中，他惊恐地叫着，就像是被无数亡灵拖下地狱最深处的灵魂一样。他可能没有想到，就是他自己亲手创造的恶魔，吞噬了他自己的生命，刚刚坠入僵尸群中，还能听到DD的长声惨叫，而片刻之间，惨叫声微弱了下去，想来这个魔鬼已经被吞噬得只剩下森森白骨。而剩余的塔纳托斯样本，也随着他一起葬身在直升机爆炸的火海中。

"这个结果比较适合他。"龙司不无感慨。

尾声

翌日，阳光灿烂，几天中笼罩在神室町上的阴霾，已经逐渐散去了。

幸存的人们得到了自卫队的救助，而清理剩余僵尸的工作，也在有条不紊地进行。

"轰隆！"一声巨响，几名士兵迅速赶到了事发现场，而一名戴眼罩的男子，缓缓地从碎石堆里爬了出来。

"人类？""别蠢了，那是……"

"僵……尸……？"真岛吾朗看着自己的手，突然他欣喜若狂地跳了起来："俺不是僵尸啊，俺是人！"

"那你的眼睛为什么红了？"

"俺花粉过敏！哎呀呀，这两天我都把这件事情给忘了！"

"而且，我没有被感染的真正原因其实是……"

士兵已经目瞪口呆了，真的可以这样吗？

不过有这样的人在，神室町不久之后就会复兴吧。



龍が如く OF THE END 全分支任务

第一部 秋山峻

第三章

●ビッグ・ダディ 第一部

触发条件	第三章 拿到解毒剂之后
相棒（同伴）	不可
报酬	剑堂成为同伴
	经验值：1000
攻略	与剧场前广场隔离墙前的白衣女性对话后进入隔离区，在剧场前广场触发剧情后剑堂会成为同伴，然后从剧场地下离开隔离区。

●ビッグ・ダディ 第二部

触发条件	完成“ビッグ・ダディ 第一部”
相棒（同伴）	剑堂
报酬	经验值：2000
攻略	去千两通的ゲイリ–ズブ–トキャンプ与剑堂对话，选择“あぁ そうだな”后会自动前往隔离区，全灭敌人后发生剧情，之后前往中道通在和民附近与剑堂对话后去七福パ–ク触发剧情结束后本任务完。注意本任务结束后马上就会触发“ビッグ・ダディ 第三部”。

●ビッグ・ダディ 第三部

触发条件	完成“ビッグ・ダディ 第二部”后
相棒（同伴）	不可
报酬	龙の瞳
	经验值：3000
攻略	与野本对话后选择“助けに行く”后前往隔离区，先与剑堂汇合后继续前进来到剧场地下后会发生剧情，剧情结束后全灭丧尸即可。

●ツイッタ–in神室町

触发条件	无
相棒（同伴）	可
报酬	5万元
	经验值：3000
攻略	在吉田–バッティングセンタ–（棒球馆）前与坐在柱子下面的男子对话对话选项依次选择“ツイッタ–って何だ？”和“教えてくれ”，然后前往隔离区，在天下一通入口处触发剧情，之后去泰平通触发剧情后，前往剧场前广场与西北角的两名男子发生剧情后前往剧场地下，在剧场地下B1的电梯附近与清水对话后选择“探しに行く”，之后一路前进到达B2背面的房间触发剧情后全灭丧尸，剧情后本任务完。

●お约束

触发条件	无
相棒（同伴）	可
报酬	タウリナ–マキシマム
	スタミナンロイヤル
	超々硬アルミ合金
	经验值：3000
攻略	进入隔离区与在剧场前通的男子近藤对话选择“助かったぜ邪魔するよ”，之后进入房间后与所有对话一遍再去找近藤对话选择“そうでもないな”后会出现三个丧尸，消灭丧尸后，去南面的房间触发剧情，再消灭三个丧尸，剧情后全灭丧尸。



第四章

●振り入め欺诈扑灭作战

触发条件	无
相棒（同伴）	不可
报酬	暗杀者の苦悩
	经验值：2000
攻略	在中通道里便利店前去老人对话后前往ミレニアムタワ–北面得电梯（隔离区入口）再次与老人对话选择“ほっとけないな 案内するか”后与老人一同前往隔离区，注意老人移动慢且无攻击能力，需要时刻在其身边保护。在天下一通入口附近与蹲在地上的三名男子触发剧情后发生追逐战，抓住ワタル后全灭丧尸。

●ライフセイバ– 第一部

触发条件	无
相棒（同伴）	不可
报酬	真理奈成为相棒（同伴）
	经验值：1000
攻略	在泰平通东的松屋旁与スカウト对话，之后在泰平通的エリ–ゼ门前与店长对话选择“今すぐ隔离エリアに向かう”后会自动前往隔离区，在泰平通西的松屋门口发现被围困的真理奈选择“今すぐ助ける”后全灭丧尸，之后带着真理奈离开隔离区。

●ライフセイバ– 第二部

触发条件	完成“ライフセイバ– 第一部”
相棒（同伴）	真理奈
报酬	经验值：2000
攻略	与真理奈一同进入隔离区并使她提升一级，要去剧场地下B3的变电室才能升级。升级后离开隔离区在ミレニアムタワ–地下的补给点发生剧情后，前往泰平通的松屋，剧情后去丧尸战斗，必须让真理奈把丧尸全部杀死，玩家只能使用踢腿牵制丧尸。击倒丧尸后自动进入“ライフセイバ– 第三部”

●ライフセイバ– 第三部

触发条件	完成“ライフセイバ– 第二部”
相棒（同伴）	不可
报酬	アタレの御守り
	经验值：3000
攻略	从昭和通西进入神室地下街与真理奈汇合，在Cuez BAR门前发生剧情后全灭丧尸。

●医者とゾンビ

触发条件	无
相棒（同伴）	可
报酬	银の皿
	经验值：2000
攻略	前往隔离区在泰平通的松屋门口去柄本对话，选择“わかりました。いいですよ”，之后跟随柄本前进，注意要消灭柄本前方的敌人，他才会继续移动，进入剧场地下到达B3的变电室发生剧情后全灭丧尸。

●中断された集金 集金再开

触发条件	无
相棒（同伴）	可
报酬	经验值：1000
攻略	中通道隔离墙前去穿咖啡色西装的男子对话后，离开一段剧情会出现提示，选择“今すぐスカイファイナンスに向かう”后进去隔离区，前往ニュ−セレナ里的スカイファイナンス，消灭丧尸后调查位于门口的花的办公桌，拿到客户资料。

●中断された集金 集金对象：花冈

触发条件	完成“中断された集金 集金再开”
相棒（同伴）	可
报酬	经验值：2000
攻略	通过客户资料确认花冈的资料后，在ホテル街东北角与花冈对话，选择“集金する”，之后离开一段距离后会接到花冈的电话，然后依次前往公园前通广场和儿童公园触发剧情，到剧场前广场的隔离墙前与穿黑西装的男子对话选择“今すぐ隔离エリアに向かう”，进入隔离区，在剧场前广场的大广告牌旁找到猫并抓住它，离开隔离区，前往ホテル街与花冈对话后任务结束。

●中断された集金 集金对象：树理

触发条件	完成“中断された集金 集金再开”
相棒（同伴）	可
报酬	龙の印章
	高密度ポリマ−
	经验值：2000
攻略	通过客户资料确认花冈的资料后，在泰平通ミレニアムタワ−前庭左边与树理对话后选择“集金する”，之后选择“今すぐ隔离エリアに向かう”进入隔离区。在神室剧场外的油罐车附近发生剧情，击倒穿红色外套的丧尸后得到“封筒”后离开隔离区，回到泰平通ミレニアムタワ−前庭左边与树理对话后选择“ありのままを话す”。

●中断された集金 集金对象：风间

触发条件	完成“中断された集金 集金再开”
相棒（同伴）	可
报酬	经验值：2000
攻略	通过客户资料确认风间的资料后，在すつぽん通会自动确认风间的情报之后选择“风间を探す”，进入すつぽん通补给点右边的“Lilith”，然后出来后击倒所有丧尸得到“封筒”。



●中断された集金 集金对象：月村

触发条件	完成“中断された集金 集金再开”，“中断された集金 集金对象：花冈”，“中断された集金 集金对象：树理”，“中断された集金 集金对象：风间 ”
相棒（同伴）	不可
报酬	8万元
	经验值：2000
攻略	通过客户资料确认月村的资料后，在中道里的质屋旁与月村对话，选择“集金する”，自动进入隔离区，在第三公园击倒所有丧尸后去ニュ−セレナ里与月村对话，选择“助ける”，带着月村离开隔离区。

第三部 真岛悟朗

第二章

●ゾンビフィルム ～真岛の场合～

触发条件	无
相棒（同伴）	不可
报酬	经验值：4000
攻略	进入隔离区，在剧场前油罐车附近与冈村和工藤发生剧情后依次选择“话してみろや”和“よっしゃ！引き受けたるで！”，之后来到泰平通西消灭所有丧尸。

●续ゾンビフィルム ～真岛の场合～

触发条件	完成“ゾンビフィルム ～真岛の场合～”
相棒（同伴）	不可
报酬	龙之瞳
	经验值：6000
攻略	剧场前广场マツハボウル附近与冈村和工藤对话后选择“よっしゃ、いくで！”，之后吸引10只丧尸，然后攻击车得油箱口用爆炸消灭丧尸，被消灭的数量无所谓。然后会触发剧情，自动移动到泰平通与实验体オンラキ对战，胜利后发生剧情。

●ゾンビ刑事 第一部

触发条件	完成“续ゾンビフィルム ～真岛の场合～”
相棒（同伴）	不可
报酬	黑鹰成为相棒（同伴）
	经验值：4000
攻略	进入千两通的ゲイリ−ズブ−トキャンプ，通过介绍结识黑鹰，选择“ええやろ 试してみたる”，剧情后黑鹰成为相棒（同伴）。

●ゾンビ刑事 第二部

触发条件	完成“ゾンビ刑事 第一部”
相棒（同伴）	黑鹰
报酬	经验值：4000
攻略	在ゲイリ−ズブ−トキャンプ与黑鹰对话后选择“しゃあないのう”，进入隔离区，消灭剧场前广场上的所有丧尸后发生剧情，之后前往泰平通西得松屋门口触发剧情。

●ゾンビ刑事 第三部

触发条件	完成“ゾンビ刑事 第二部”
相棒（同伴）	不可
报酬	经验值：5000
攻略	在完成“ゾンビ刑事 第二部”后，离开隔离区时接到黑鹰电话，前往剧场地下B1，在南面楼梯附近发生剧情选择“何しとるんや”，在剧场西北面得隔离墙前发生剧情，与冈村等人对话后选择“ちょっと赖みごとがあるんや”，自动移动到麻仓的所在地触发剧情，最后消灭全部丧尸。

ゾンビ刑事 第四部

触发条件	完成“ゾンビ刑事 第三部”
相棒（同伴）	不可
报酬	とつげきっ！ラブシャイン剧场版
	经验值：6000
攻略	在完成“ゾンビ刑事 第三部”后，离开隔离区时接到黑鹰电话，进入隔离区与黑鹰汇合并选择“急いで行かんとな”，在通往剧场地下的电梯前发生剧情，之后将变成丧尸的麻仓击倒。

お家骚动 第一部

触发条件	无
相棒（同伴）	
报酬	经验值：4000
攻略	七福通西的儿童公园前与东山对话，前往隔离区，与前方的东山对话，选择“おう、行ってしばいたるで”后追随东山前进，依次在マツハボウル（保龄球馆）旁，泰平通西得松屋发现东山，最后来到天下一通入口附近发生剧情，进入无料案内所，一路前进来到一个大房间发生剧情，剧情后击倒チビザル。

お家骚动 第二部

触发条件	完成“お家骚动 第一部”
相棒（同伴）	可
报酬	经验值：4000
攻略	在七福通西触发剧情后与东山对话，前往隔离区，在天下一通入口附近发现西森，选择“西森に违いないで”后击全灭敌人，剧情后接到东山的电话，之后自动进入“お家骚动　第三部”。

お家骚动 第三部

触发条件	完成“お家骚动 第二部”
相棒（同伴）	可
报酬	经验值：400
攻略	在离开隔离区的路上收到东山的短信，在剧场前广场接近メタボ后发生剧情，选择“幸先ええ あいつやな”，全灭敌人后接到东山的电话，本任务完。

第三章

六代目の忧郁

触发条件	第三章限定时间内
相棒（同伴）	不可
报酬	龙の印章
	经验值：4000
攻略	注意本任务有时间限定，必须在第三章开始后马上做，出门时与大吾对话时选择“まだだ”。如果没有做掉，也可以在通关后的自由模式下选择进入真岛的最后一章来补。 　　神室町ヒルズ 2F スーパ一附近与穿西装的男子发生剧情，剧情后分别去三对夫妻对话，之后再与大吾对话发生剧情，剧情后向扶手电梯处移动并消灭沿途的敌人，之后下楼，在 1F 的中央发生剧情，全灭敌人后任务完。





第四章

お家骚动 第四部

触发条件	完成“お家骚动 第三部”
相棒（同伴）	可
报酬	经验值：5000
攻略	在隔离区外接到东山的电话，从千两通进入隔离区，进入七福通停车场，选择“见つけたで 森崎”，全灭敌人后，在离开隔离区后自动进入“お家骚动　第五部”。

お家骚动 第五部

触发条件	完成“お家骚动 第四部”
相棒（同伴）	可
报酬	龙之瞳
	经验值：6000
攻略	离开隔离区后接到东山电话，从剧场西北面进入隔离区，在剧场前通ボルケ一ノ（保龄球馆）前遇见荒谷，之后会与荒谷发生追逐战，抓住他后再击倒他。

血清の值段

触发条件	持有20万以上现金
相棒（同伴）	可
报酬	プラチナの皿
	经验值：4000
攻略	在赛之河源地下东面入口处与倒在地上的男子发生剧情，之后与自卫官对话选择“参加するで！”，给他20万后获得“ゾンビの血清”，进入隔离区，进入地下铁工事现场，登上神室ヒルズ入口的梯子，选择“追いかける”，追赶两人来到地面发生剧情，全灭丧尸后拿回20万。

疾风！极道ゾンビ

触发条件	无
相棒（同伴）	不可
报酬	经验值：4000
攻略	在七福通隔离墙前与失吹对话，进入隔离区，在剧场前广场里マツハボウル（保龄球馆）前发生剧情，与被围困的组员对话选择“加势する”，全灭丧尸后发生剧情，与染谷组组长发生追逐战，抓住他后发生剧情，之后自动离开隔离区并接入“续疾风！极道ゾンビ”。

续疾风！极道ゾンビ

触发条件	完成“疾风！极道ゾンビ”
相棒（同伴）	可
报酬	15万元
	经验值：6000
攻略	在七福通收到失吹的短信，前往隔离区，进入剧场前广场里マツハボウル前的染谷组事务所发生剧情，对话选项随意，剧情后本任务完。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

第三部 乡田龙司

第二章

臆病な战士 第一部

触发条件	无
相棒（同伴）	不可
报酬	ジュンヤ成为相棒（同伴）
	经验值：6000
攻略	进入ワ–クス上山，与上山和跪在地上的ジュンヤ对话，依次选择“わしがこいつに枪买うたるわ”和“ああ かまへん”后支付32000元，离开ワ–クス上山后发生剧情得到“ジュンヤのメモ”。

臆病な战士 第二部

触发条件	完成“臆病な战士 第一部”
相棒（同伴）	ジュンヤ
报酬	经验值：7000
攻略	先准备轻量胸当，スタミナンXX和御守り，轻量胸当在ワ–クス上山有卖，スタミナンXX在ことぶき药局有卖，御守り在质屋有卖（需要先解放质屋）。以上物品准备好后，进入千两通的ゲイリ–ズブ–トキャンプ和ジュンヤ对话，将上述三样物品交给他后选择“ええで”，进入隔离区全灭丧尸。

臆病な战士 第三部

触发条件	完成“臆病な战士 第二部”
相棒（同伴）	ジュンヤ
报酬	经验值：7000
攻略	进入千两通的ゲイリ–ズブ–トキャンプ和ジュンヤ对话，选择“ええで”，进入隔离区全灭分为三批出现的丧尸后发生剧情。

臆病な战士 第四部

触发条件	完成“臆病な战士 第三部”
相棒（同伴）	不可
报酬	龙の血
	经验值：8000
攻略	从位于隔离区泰平通的窨井盖进入中央下水道，一路前进到达神室中央パ–キング，在西南方与ジュンヤ汇合并对话，选择“声を挂ける”，在西北方发现倒在地上的コ–イチ，剧情后全灭丧尸。

艺人の腕前

触发条件	无
相棒（同伴）	不可
报酬	カリスマリング
	经验值：8000
攻略	在剧场前广场里的マッハボウル（保龄球馆）前与两名男子对话选择“近づく”，带领二人向出口方向移动并触发剧情，剧情后全灭丧尸，之后一路向出口前进，出来后发生剧情。

わたみん家3つのこだわり

触发条件	无
相棒（同伴）	可
报酬	中通道会开设わたみん家，吃饭免费
	经验值：8000
攻略	进入隔离区，与在剧场前通CLUB SEGA旁的两名男子对话，选择“引き受けたで”，之后发生追逐战，然后会自动移到到隔离区外，再次进入隔离区，在天下一通北方松屋的门对面调查翻倒的白色汽车，选择“お米”，然后离开隔离区与ピンク通隔离墙旁的社长对话选择“今すぐ助けに行く”，进入隔离区后在正对面找到花田，全灭丧尸后，与花田一起离开隔离区即可。

关西の龙

触发条件	完成“艺人の腕前”
相棒（同伴）	可
报酬	SSSガンパウダ–
	经验值：6000
攻略	与在中通道的ナオミの馆前与穿白色西装的河野对话，之后在千两通的ブ–トキャンプ附近路口接到河野电话，进入隔离区，在剧场地下B3变电室与三名男子对话，选择“声を挂けてみる”，最后全灭丧尸。

神室町少年愚连队

触发条件	无
相棒（同伴）	可
报酬	ハイパワ–冷却剂
	经验值：6000
攻略	进入隔离区，在松屋泰平通店前发生剧情，选择“行つてみる”，调查中通道隔离墙附近的章鱼烧用具，全灭丧尸，之后向天下一通入口前进发生剧情。

ゾンビフィルム ～龙司の场合～

触发条件	无
相棒（同伴）	不可
报酬	经验值：8000
攻略	在中通道被冈村和工藤搭讪，依次选择“话してみろや”和“わかつた 引き受けたるわ”，进入隔离区，在天下一通里路与冈村对话，选择“よつしゃ、いくで！”，全灭第三公园的丧尸。

续ゾンビフィルム ～龙司の场合～

触发条件	完成“ゾンビフィルム ～龙司の场合～”
相棒（同伴）	不可
报酬	龙の印章
	经验值：9000
攻略	从泰平通的窨井盖进入中央下水道，前进一段距离后与冈村对话，选择“ええで”，之后在工藤不被攻击的情况下全灭丧尸。回到地面后在冈村与真纪子谈话期间，不击倒三只变异体的情况下，全灭所有丧尸，当冈村与真纪子谈话结束，会有提示可以击倒三只变异体。

兄と妹 第一部

触发条件	无
相棒（同伴）	可
报酬	经验值：6000
攻略	在隔离区泰平通坦克附近发现名叫熏的女子并触发剧情，之后前往天下一通在北面的一栋建筑物前进听到女性的惊叫，选择“今助けたるで”，全灭丧尸后，带着女子离开隔离区。

●兄と妹 第二部

触发条件	完成“兄と妹 第一部”
相棒（同伴）	不可
报酬	经验值：7000
攻略	在中通道的契茶アルプス店内与佳织对话，选择“协力する”，准备好后再次对话选择“ああ、もう大丈夫や”，与佳织一同进入隔离区，在泰平通窨井盖附近发生剧情，之后前往剧场前广场发生剧情，然后不停的击倒丧尸直到再次触发剧情。

●兄と妹 第三部

触发条件	完成“兄と妹 第二部”
相棒（同伴）	可
报酬	经验值：8000
攻略	在昭和通东ルマルシェ前与佐久间对话，然后前往千两通与ドンキホ-テ旁的女学生对话，在中道通收到佳织短信，再去昭和通东ルマルシェ前与佐久间对话，之后进入隔离区，在泰平通ミレニアムタワ-前庭发生剧情，选择“准备万端や、行くで”，之后全灭两批丧尸。

●兄と妹 第四部

触发条件	完成“兄と妹 第三部”
相棒（同伴）	不可
报酬	经验值：8000
攻略	与中道通隔离墙前的黑衣男子对话，选择“ああ、さつさと行くで”，与其一同进入隔离区，前往ホテル街西北角的事务所，进入事务所后发生剧情，剧情后与黑衣男子一同离开隔离区。

●兄と妹 第五部

触发条件	完成“兄と妹 第四部”
相棒（同伴）	不可
报酬	龙の血
	经验值：8000
攻略	进入中道通的契茶アルプス发生剧情，剧情后与佳织对话，选择“よし、そろそろ行くで”，之后与佳织一同进入隔离区，在公园前通龙宫城前击倒丧尸后发生剧情，剧情后选择“宝石を渡す”。

第四部 桐生一马

第二章

●伊达真氏の优雅な一日 第一部

触发条件	无
相棒（同伴）	不可
报酬	伊达成为相棒（同伴）
	经验值：11000
攻略	任务前先去便利店买一份食物，比如幕の内便当。进入隔离区，前往天下一通的ニュ-セレナ和伊达对话，把食物给他，之后伊达成为相棒（同伴）。

●伊达真氏の优雅な一日 第二部

触发条件	完成“伊达真氏の优雅な一日 第一部”
相棒（同伴）	伊达
报酬	经验值：12000
攻略	选择伊达作为相棒（同伴）进入隔离区，使其提升一级后，在隔离区出口处发生剧情，在昭和通东的ルマルシェ前与伊达对话后自动触发“伊达真氏の优雅な一日 第三部”。



●伊达真氏の优雅な一日 第三部

触发条件	完成“伊达真氏の优雅な一日 第二部”
相棒（同伴）	不可
报酬	经验值：13000
攻略	选择“今すぐ隔离エリアに向かう”，进入隔离区与伊达汇合，在中通道里的ポッポ中道通里店附近发生剧情，靠近强盗集团触发剧情，剧情后与伊达对话。

●伊达真氏の优雅な一日 第四部

触发条件	完成“伊达真氏の优雅な一日 第三部”
相棒（同伴）	伊达
报酬	龙の印章
	经验值：14000
攻略	在隔离区ホテル街与公园前通路口处发生剧情，全灭事务所内的丧尸，之后发生追逐战，剧情后再次全灭丧尸。

●荒濑ふたたび 第一部

触发条件	无
相棒（同伴）	不可
报酬	荒濑成为相棒（同伴）
	经验值：12000
攻略	隔离区剧场前通补给点附近发现红衣男子并触发剧情，前往神室剧场门口出现提示，选择“追う”，全灭剧场1楼和2楼得丧尸后与荒濑发生剧情。剧情后荒濑成为相棒（同伴）。

●荒濑ふたたび 第二部

触发条件	完成“荒濑ふたたび 第一部”
相棒（同伴）	荒濑
报酬	经验值：13000
攻略	进入千两通的ゲイリ-ズブ-トキャンプ与荒濑对话，选择“行く”，与荒濑一同进入隔离区，来到泰平通的ミレニアムタワ-前，全灭丧尸，之后移动到剧场前广场，再次全灭丧尸，然后离开隔离区，在隔离区出口处发生剧情，消灭一定数量的丧尸后向ピンク通北面移动触发剧情。

●荒濑ふたたび 第三部

触发条件	完成“荒濑ふたたび 第二部”
相棒（同伴）	荒濑
报酬	经验值：14000
攻略	进入千两通的ゲイリ-ズブ-トキャンプ与荒濑对话后选择“行く”，进入隔离区与荒濑对话后行动，在泰平通西发生剧情，剧情后离开隔离区，然后再次进入隔离区时选择“荒濑の策に乘り、オトリになる”，在泰平通的ミレニアムタワ-前接到荒濑的电话，连续选择两次带“避けろ”的选项，在旁边的坦克处发生剧情，剧情后全灭丧尸。

●ゾンビの人权

触发条件	无
相棒（同伴）	可
报酬	龙の瞳
	经验值：14000
攻略	在中道通入口处与人权保护团体的男子对话，选择“いいだろう”，然后再选择“1万圆”，捐助1万元后发生剧情，进入隔离区后与マサル对话触发剧情，击倒两只丧尸后前往泰平通坦克附近，在两部燃烧的汽车处会出现提示，选择“见る”和“入る”，进入建筑物后与男子对话，剧情后全灭丧尸。

●キャバクラ无法地带

触发条件	无
相棒（同伴）	可
报酬	ルビ–
	经验值：13000
攻略	进入隔离区，在泰平通东与穿粉色衣服的男子对话后选择“そうだな 寄らしてもらおう”，剧情后与黄色衣服的男子对话，选择“そうだな 寄らしてもらおう”。

●ゾンビフィルム ~桐生の场合~

触发条件	无
相棒（同伴）	不可
报酬	龙の血
	经验值：14000
攻略	在中通道与工藤对话，进入隔离区，在吉田バッティングセンタ–前发生剧情，与工藤汇合，选择“いや 手を贷してやる”，在吉田バッティングセンタ–内，消灭一定数量的丧尸后发生剧情，剧情后全灭丧尸。

●遗失した盾 第一部

触发条件	无
相棒（同伴）	可
报酬	ハイパワ–冷却剂
	经验值：11000
攻略	在中道通里与赤石对话，依次选择“赤石に话を闻く”和“手を贷す”，之然后进出一次隔离区就会接到赤石的电话，进入隔离区，在公园前通神室町ヒルズ前发生剧情，选择“今すぐ助けよう”，全灭丧尸后带三人离开隔离区。

●遗失した盾 第二部

触发条件	完成“遗失した盾 第一部”
相棒（同伴）	可
报酬	SSSガンパウダ–
	经验值：12000
攻略	进出一次隔离区后接到赤石的电话，进入隔离区，在泰平通装甲车补给点附近发生剧情，选择“今すぐ助けよう”，带三人离开隔离区。





●遗失した盾 第三部

触发条件	完成“遗失した盾 第二部”
相棒（同伴）	可
报酬	经验值：12000
攻略	进入隔离区，战斗一会儿后离开，在昭和通通往神室地下街的楼梯附近与村田对话，再次进入隔离区，在剧场前广场发生剧情，选择“今すぐ助けよう”，带三人离开隔离区，在坚生会本部附近发生剧情，战斗坚持1分钟后任务结束。

●遗失した盾 第四部

触发条件	完成“遗失した盾 第三部”
相棒（同伴）	可
报酬	经验值：12000
攻略	进出一次隔离区后接到赤石电话，进入隔离区，在泰平通坦克车附近发现赤石，依次选择“见る”和“今すぐ助けよう”，全灭丧尸后带赤石离开隔离区。

第三章

●その男、真岛组

触发条件	无
相棒（同伴）	不可
报酬	5万元
	经验值：13000
攻略	在昭和通西与电视台主任安西对话后选择“なら俺が案内してやろう”，进入隔离区，全灭丧尸后带领安西前往神室剧场正门，到达后发生剧情，调查旁边房里的毛绒公仔后带领安西前往赛の河原地下，到达后任务结束。



其实这个アンダ–グラウンド就相当于本作的一个隐藏迷宫一样的地方，这里每一层都会随机发生变化，途中会进入BOSS部屋和BOSS僵尸进行战斗。由于内部的地形是昏暗无光的，我们需要借助LED灯进行照明，但是有的层不能用LED灯，而LED灯的使用时间也会随着电池电量的减少而减少，所以，进去的话请至少携带两块以上的电池。

而在某些层可以看见商人，可以在这里购买武器弹药，这里也会出售电池，如有可能请每次购买两块以上电池备用，因为商人的出现概率相当低，而且售价比外面的商店要高。打过后会被授予经验值和合成素材的奖励。

都市传说を追え！ / 呪いのマンホール

秋山的第四章，在中道通北侧的障壁那里和木根对话。之后来到剧场前街的井盖，B5F击破チビザル。

回去找木根，然后再次回到迷宫中，B15F击破デカマッチョ完成任务，上来之后在ナオミの馆拿到“极道通信 古今豪杰特集号”作为奖励。

矿脉はどこに？ / 地下に眠る回廊

真岛第四章在千两通北侧的障壁前找到木根发生对话，之后来到公园前通里，B10F 击倒トライバル。

回去找木根，然后回去杀到 B20F 干掉实验体 アラハバキ改完成任务。之后在ナオミの馆拿到“战场の步き方”作为奖励。

战祸の残滓 / 隠された真実

龙司第四章在ピンク通り入口的门前找到木根发生对话，之后来到ホテル街的井盖处，B15F 击倒ハエオトコ。

回去找木根，然后回去杀到 B25F 干掉实验体 オンラキ改完成任务。之后在ナオミの馆拿到“ブードゥー VS タオ 尸大决戦”作为奖励。

抗えぬ宿命

桐生第四章在在ピンク通り入口的门前找到木根发生对话，之后来到泰平通の东的井盖处，B30F 击倒亚门罗刹后完成任务。

去赛の河原找木根，之后在ナオミの馆拿到“宇宙人からのメッセージ”作为奖励。

亚门

完成抗えぬ宿命后，去上山那里发生剧情，之后去泰平通の东的井盖处，选择“亚門の所へ”，之后击倒亚门罗刹。

出来接到短信，去上山那里发生剧情，然后去ナオミの馆拿到本游戏最强力的武器卫星微波炮“サテライトレーザー”，无限弹药，一击必杀，就是稍微慢了点。



资料记载



同伴的技能资料

同伴的加入方法请参考前面的支线任务部分。

●剑堂凯

技能	习得等级	效果
体力增强	–	体力1.1倍
チューニング	2	攻击力1.1倍
集中炮火	4	射击精度提高两级
学习能力	5	获得经验值1.2倍
肉体改造	7	体力1.2倍
违法改造	10	攻击力1.2倍
ヘッドショット	12	10%确率爆头一击
パワーショット	14	射击时武器的冲击力上升
金刚の器	17	两技能一起装备体力1.5倍
金刚の魂	ブートキャンプ取得	
斗神の器	19	两技能一起装备攻击力两倍
斗神の魂	ブートキャンプ取得	
龙神の器	20	两技能一起装备爆头概率提升50%
龙神の魂	ブートキャンプ取得	

●真理奈

技能	习得等级	效果
药箱	–	急救箱最大所持数+1
ライフセイバー	–	主角的体力30%以下她就使用一个急救箱给主角回复体力
社交性	3	亲密度上升
学习能力	5	获得经验值1.2倍
追加物资	7	步行五分钟就可以获得一个急救箱，但是不能超过携带上限
体力增强	9	体力1.1倍
不死鸟	10	战斗不能的话可以复活一次，体力为最大值一半，且没有急救箱
ボウリングショット	12	被她击中的敌人会被弹得非常远
レスキュー	14	急救箱最大所持数+2
女神の器	16	同时装备两个技能的话急救箱对主角也有用
女神の魂	ブートキャンプ取得	
金刚の器	18	两技能一起装备体力1.5倍
金刚の魂	ブートキャンプ取得	
龙神の器	20	两技能一起装备爆头概率提升50%
龙神の魂	ブートキャンプ取得	



●黑鹰

技能	习得等级	效果
精密射击	–	射击精度提高一级
集中炮火	–	射击精度提高两级
ヘッドショット	12	10%确率爆头一击
ボウリングショット	13	被击中的敌人会被弹得非常远
チューニング	14	攻击力1.1倍
药箱	16	急救箱最大所持数+1
女神の器	16	同时装备两个技能的话急救箱对主角也有用
女神の魂	ブートキャンプ取得	
金刚の器	18	两技能一起装备体力1.5倍
金刚の魂	ブートキャンプ取得	

●ジュンヤ

技能	习得等级	效果
社交性	–	亲密度上升
药箱	—	急救箱最大所持数+1
学习能力	3	获得经验值1. 2倍
肉体改造	5	体力1.2倍
集中炮火	6	射击精度提高两级
ヘッドショット	8	10%确率爆头一击
パワーショット	10	射击时武器的冲击力上升
斗神の器	19	两技能一起装备攻击力两倍
斗神の魂	ブートキャンプ取得	
不屈の精神	14	体力10%以下攻击力2倍，但是不能使用急救箱
不死鸟	10	战斗不能的话可以复活一次，体力为最大值一半，且没有急救箱
女神の器	16	同时装备两个技能的话急救箱对主角也有用
女神の魂	ブートキャンプ取得	
龙神の器	20	两技能一起装备爆头概率提升50%
龙神の魂	ブートキャンプ取得	

●伊达真

技能	习得等级	效果
社交性	–	亲密度上升
ライフセイバー	–	主角的体力30%以下就使用一个急救箱给主角回复体力
レスキュー	14	急救箱最大所持数＋2
精密射击	12	射击精度提高一级
追加物资	7	步行五分钟就可以获得一个急救箱，但是不能超过携带上限
违法改造	16	攻击力1.2倍
女神の器	16	同时装备两个技能的话急救箱对主角也有用
女神の魂	ブートキャンプ取得	
斗神の器	19	两技能一起装备攻击力两倍
斗神の魂	ブートキャンプ取得	

●荒濑和人

技能	习得等级	效果
体力增强	–	体力1. 1倍
チューニング	–	攻击力1.1倍
精密射击	12	射击精度提高一级
ボウリングショット	13	被击中的敌人会被弹得非常远
不屈の精神	14	体力10%以下攻击力2倍，但是不能使用急救箱
金刚の器	18	两技能一起装备体力1.5倍
金刚の魂	ブートキャンプ取得	
斗神の器	19	两技能一起装备攻击力两倍
斗神の魂	ブートキャンプ取得	

●ボブ宇都宫

在通关后来到ブートキャンプ那里找他对话加入队伍。

技能	习得等级	效果
学习能力	4	获得经验值1. 2倍
社交性	5	亲密度上升
不死鸟	10	战斗不能的话可以复活一次，体力为最大值一半，且没有急救箱
不屈の精神	14	体力10%以下攻击力2倍，但是不能使用急救箱
体力增强	8	体力1.1倍
药箱	–	急救箱最大所持数＋1
精密射击	12	射击精度提高一级
チューニング	11	攻击力1.1倍
ヘッドショット	8	10%确率爆头一击
パワーショット	10	射击时武器的冲击力上升
ボウリングショット	13	被击中的敌人会被弹得非常远
ライフセイバー	–	主角的体力30%以下就使用一个急救箱给主角回复体力

技能	习得等级	效果
追加物资	16	步行五分钟就可以获得一个急救箱，但是不能超过携带上限
肉体改造	17	体力1.2倍
レスキュー	14	急救箱最大所持数＋2
集中炮火	19	射击精度提高两级
违法改造	20	攻击力1.2倍

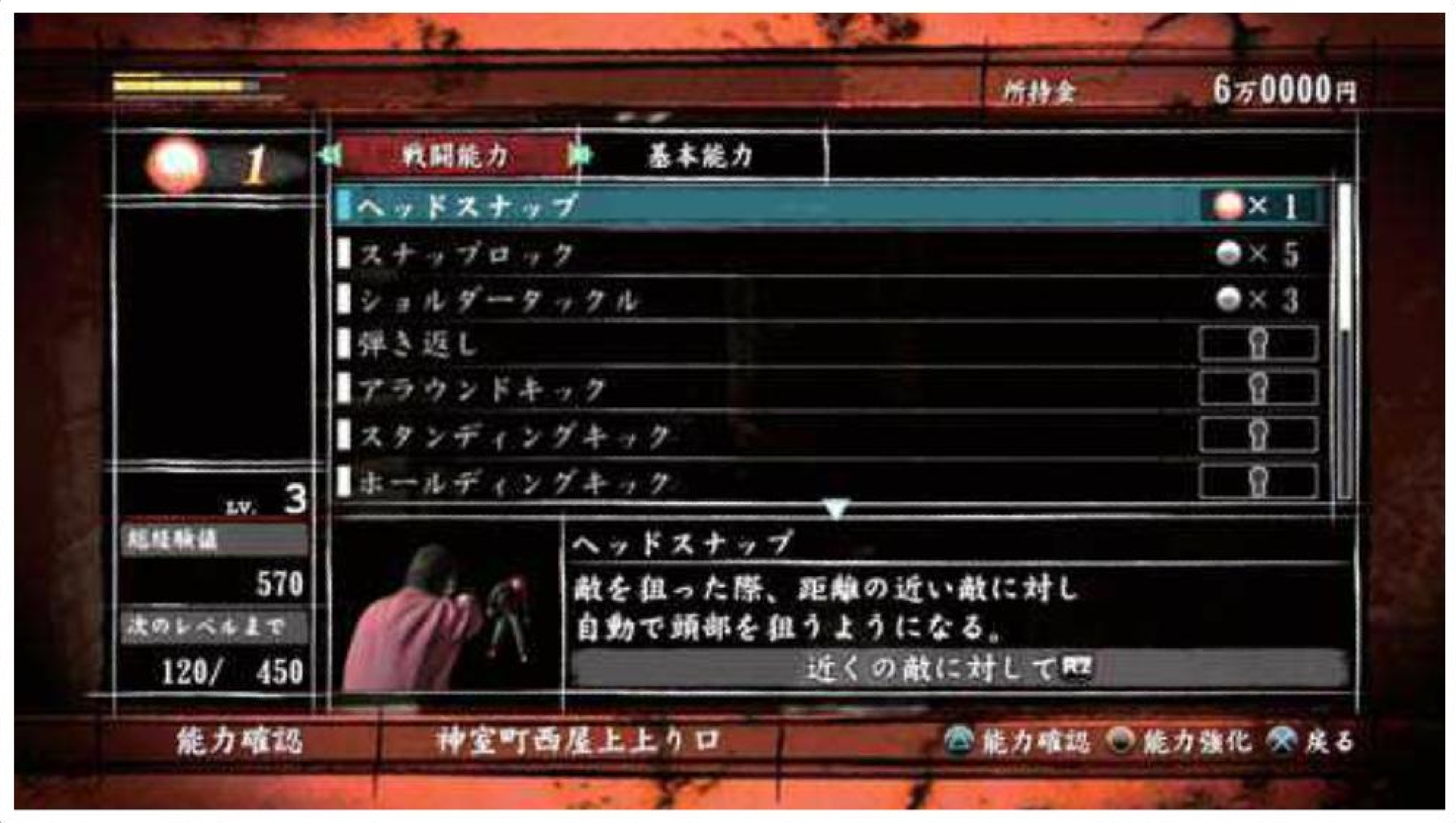
其实各位夜店小姐在好感度满了的情况下也是可以加入的，而且带着夜店小姐打僵尸还可以得到奖杯。

ブートキャンプ以及可以学习的技能

在秋山的第三章中，剧情中我们会被带到ブートキャンプ那里，这里可以习得一些特别的技能，不过这里的技能习得是根据你训练情况而定的，训练在A级以上就可以拿到点数。积累足够的点数就能学习技能。

一个人完成训练的话，在A级以上评价的话第一次完成可以获得2点点数，之后是1点；

和同伴一起完成并取胜的话，两人都可以一次完成可以获得2点点数，之后是1点。



主角技能		
技能名	必要点数	效果
广范围射击	10	自动瞄准的性能提升，范围扩大
危地の集中	20	濒死状态自动瞄准的爆头率上升
穷地の射击	30	濒死状态攻击力上升
背水の奋起	40	濒死状态狙击槽徐徐回复
精神统一	50	灼热狙击的时候狙击槽的减少速度减慢，发动灼热狙击消耗的狙击槽减少。

同伴的技能也可以在这里习得，不过要求点数比较低。

龍が如く OF THE END 夜店小姐全攻略

优菜

可以指名她的角色：秋山

喜欢的酒类		
名称	价格	评价
シャンパン・ゴールド	300,000	+1.0
シャンパン・ブラック	150,000	+0. 5
シャンパン・ロゼ	100,000	+0. 5
シャンパン・白	40,000	+0. 5
山崎12年	20,000	+0.5
カシスオレンジ	1,000	+0.5

喜欢的食物		
名称	价格	评价
フルーツ盛り	5,000	+1.0
チキンバスケット	3,000	+0. 5
野菜スティック	2,000	+0. 5

问答

问	–友达もすぐにできちゃいました?
答	–そんなこと言って、かなり努力したんじゃない? +1.0

问	–正直に话した方がいいんですかね?
答	–早めに话しといた方が乐だよ +0.5
	–外野が口を出すことじゃない +1.0

问	–アニメ好きの女の子ってダメですかね……?
答	–なんでそう思うわけ? +1.0

问	–もっと考えて行动しないとダメですね。
答	–年上がタイプなんだな +1.0

问	–一发で落ちちゃうかもしれません
答	–アニソン? +1.0
	–自作の曲をプレゼントされたりとか? +0.5

问	–どうしたら中国人だと思ってもらえますかね?
答	–自然に振舞うのが一番だ

问	–仕事中ずっと幻觉が见えて,辛くて辛くて……
答	–头、大丈夫か? +1.0
	–その店、大丈夫か? +0.5

问	–私、スタイル拔群の女性が好きなんですよ
答	–勉强热心なんだな +1.0

问	–感觉が日本人になってるみたい。これでいいんですかね……?
答	–それが普通だよ +1.0

问	–足を上げて、首にかけることができるんです
答	–杂技团に入れるんじゃない? +1.0

问	–メイド契茶に一绪に行ってくれる人じゃないと付き合えないかもしれません
答	–一度くらいならいいかもな +1.0

问	–たくさん食べてくれる人じゃないとダメですね~。
答	–俺はこう见えて大食いだぞ +0.5

问	–"我想吻?"って言ってました?
答	–"キミにキスしたい" +1.0

问	–日本酒探しの旅をするの?
答	–すごい本格的だねぇ –1.0(除了这项,都可以选)

问	–剑道の中继を观てみて下さい。绝对にハマりますから!
答	–观るよりも实际にやる方がいいな –1.0(除了这项,都可以选)

问	–もっとキャピキャピした子になってたかな……?
答	–キャピキャピも恶くないな +0.5

问	–ハリネズミが食べられるなんて全然知らなくて。ひどいと思いません?
答	–美味しかった? –2.0(除了这项,都可以选)

问	–私の理想に近いなって思ってたんですよ……
答	–俺のどこがいいんだ? +0.5

问	–もしかして…ヤキモチ妒いてくれたんですか?
答	–おどかさないでくれ +1.0

问	–いろんな人に电话しまくってたみたいで。
答	–たまにはハメを外した方がいい +1.0

问	–そのお店の仲间が、プレゼントしてくれたんです?
答	–いい仲间を持ったな +1.0

问	–もっともっといろんなことがしたいんです!
答	–失败は成功の母って言うからな +1.0

问	–ふらっと立ち寄れる感じがいいと思うんです，绝对ウケると思いません?
答	–キミもメイド服を着るのか? +1.0

问	–急いで会社を兴さないと、って思って。
答	–あまり急がない方がいい +1.0
	–理由はそれだけか? +0.5

问	–何着も持っているし、テンション上がるんです
答	–キミの白衣姿か…… +1.0

问	–バカすぎて嫌になっちゃう…
答	–バイリンガルならではのミスだな +0.5

问	–クタクタで计画を立てる气にもなれないんです……
答	–思い立ったが吉日って言うだろ? +0.5

问	–两亲と一绪にいたいっていう气持ちも……私、どうしたらいいんでしょうか……?
答	–寂しくなるな…… +1.0

问	–どうしたらいいんだろう……?
答	–自分の力で贮めた方がいい +1.0

问	–今の资金じゃとても……
答	–その场所はやめといたら? +0.5
	–残念だけど谛めるしかないな +1.0

话题

话题	评价
生スイーツ	+1.0
ふわふわルームウェア	+0.5

热视线

目、足。

短信

–初指名
–キミも顽张りすぎないようにな +0.25

–バイキング
–辛いのは大好きだ +0.5

–メイド契茶
–メイドとキャバは好きじゃない +0.25

–ちょっとグッタリ
–俺も勉强しようかな… +0.25

–风邪かな?
–睡眠も大事だぞ +0.25

约会以及成为同伴

评价8以上和评价14以上发生，出门接到她的电话，在ミレニアムタワ–前等她。

她喜欢的店是ル・マルシェ，喜欢的游乐场所是カラオケ，喜欢的饮食店是和民。

约会完后评价上限到15，成为同伴后上限为20。到达20后可以拿到她的名片。

然后接到电话，在ピンク通り找到夜店小姐，然后进入契茶アルプス，战胜手冢后，优菜的攻略彻底结束。



川合纱绫

可以指名她的角色：真岛

首先来到ミレニアムタワ–里的停车场发生事件,之后可以指名。

喜欢的酒类

名称	价格	评价
シャンパン・ゴールド	300,000	+1.0
シャンパン・ブラック	150,000	+0.5
カシスオレンジ	1,000	+0.5
オレンジジュース	1,000	+0.5

喜欢的食物

名称	价格	评价
フルーツ盛り	5,000	+0.5
チキンバスケット	3,000	+1.0
野菜スティック	2,000	+0.5
おしんこ	1,000	+0.5

问答

问	–なんか疲れちゃうんですよね……
答	–らしくないのう +0.5
	–田舎モンのままでええやないか +1.0

问	–さあやも饮めるようになりたいな~……
答	–酒なんぞ饮まへんでええわ +0.5
	–水で醉えるようになれや +1.0

问	–ひょっとして人气ないのかな……?
答	–确かにホワホワしとるな +1.0

问	–ストライクゾ–ンがないよねって言われるの?
答	–そら全部ボ–ル球やろが +1.0

问	–そういうの得意そうですよね~。
答	–バレたことはないな +0.5
	–二股かけてみたいのう +1.0

问	–あの姿は他の人には绝对见せられないですね。
答	–ヘルメットええやないか! +1.0

问	–すごく可爱いんですよ~
答	–うちペットアカンねん +1.0

问	–变な走り方だし……
答	–ほなお前を诱われへんなぁ +1.0

问	–指フェチの人にモテるんですよね~
答	–わしのチャ–ムポイントは发型や +1.0

问	–それまでに色んな物を食べておきたいんですよ!
答	–よう太らんな +0.5

问	–少し赘泽させてくれるくらいの小金持ちが理想なの?
答	–男は力がないとアカン +0.5

问	–肉じゃがとか得意ですよ?
答	–ベタベタやな +0.5

问	–オススメですよ!
答	–どないな手术なんや? +1.0

问	–友达とか亲とかにやってあげれたらと思って
答	–ボランティアやな +0.5

问	–これが最高に幸せ
答	– 疲れとる时は梅やな +0.5

问	–お诱いも受けませんって。
答	– 顽固なヤツやな +0.5

问	–だから幽灵なんじゃないかって思って……
答	– 疲れとるんやないか? +1.0

问	–少しくらい隐せ、って感じですよ……
答	– またええ出会いあるやろ +1.0

问	–シャクレてるほうがマシです……
答	– 好きにしたらええ +0.5

问	–日の光の下でできることがいいですね。
答	– 违う趣味の友达を作れや +1.0

问	–どう、すごくない！?
答	– 怒らんヤツはおったんか? –1.0(除了这项,都可以选)

问	–结婚する相手を见つけるところから始めないと……
答	– 专业主妇になるっちゅうことやな –1.0(除了这项,都可以选)

问	–乙女がこんなことでいいのかなって……
答	– 散步でもしたらどないや? +0.5

问	–ねぇ、ハワイ连れてってくださいよ~。
答	– 随便选

问	–もう死ぬかと思ったよ。
答	– 生きててよかったのう +1.0

问	–大人の女って感じ
答	– そんなの大したことあらへん +1.0

问	–器が小さいですよね~。
答	– 客は神様やない +1.0

问	–ちょっと嫌になってきてるの…
答	– どう考えても人间の仕业やろ… +1.0

问	–群马で探すのもアリなのかも…って。
答	– 残念やな… +1.0

问	–さあやに振られちゃったらどうします?
答	– 洁く姿消すわ +1.0

话题

话题	评价
今话题の「777TOWN」	+1.0
巻くだけダイエット	+1.0

热视线

评价 8 以上：发

评价 14 以上：发、手

短信

–おおきに~。
–用があるなら电话にせぇや +0.25

–すごいっ！！
–わしは诞生日には绝对行かへんで +0.25

–おばけ?
–灵感のある猫やのう…… +0.25

–らぶらぶ?
–あ~、ビックリした！ +0.25

–さみしい……
–おお、もんは无事なんか…? +0.25

约会以及成为同伴

评价 8 和评价 14 的时候发生，接到电话后去スマイルバ–ガ–前等她。

她喜欢的购物地点是ル・マルシェ，喜欢的游乐项目是ボウリング，喜欢的饮食店是韩来以及和民。

以同样的方法把好感度提高到 20 之后接到电话，不要带同伴来到ミレニアムタワ–。

进去后发生战斗，剧情后纱绫攻略完了。



樱木ひな

可以指名她的角色：龙司

喜欢的酒类		
名称	价格	评价
シャンパン・ゴールド	300,000	+1.0
シャンパン・ブラック	150,000	+1. 0
シャンパン・ロゼ	100,000	+0. 5
シャンパン・白	40,000	+0. 5

喜欢的酒类		
名称	价格	评价
フルーツ盛り	5,000	+0.5
野菜スティック	2,000	+1. 0
チョコレート	1,000	+0. 5
おしんこ	1,000	+0. 5

问答

问	–おのぼりさん同士、一绪に顽张りましょう
答	– 最近ホンマ大変やねんな… +1.0

问	–乡田さんのたこ焼き持ってきて
答	– 今はまだアカン +1.0

问	–だからちゃんと勉强してるんですよ
答	– わしも见习ってみるかのう +1.0

问	–なんで彼氏できないんですかね?
答	–理想が高いんやないか? +0.5
	–そんなんわしに闻くなや +1.0

问	–虫みたいな颜してる、って友达によく言われます?
答	–男にとっては都合ええな +0.5
	–友达に男绍介してもらえや +1.0

问	–1日中パンを焼いてたんですよ
答	–美味しそうやな +0.5
	–そんなに食えへんやろ… +1.0

问	–おしゃべりしてるの~
答	– そんなんで愈されるんか?

问	–别に変じゃないですよね?
答	– なんのために撮るんや? +1.0

问	–キャミとか薄着ですよ
答	– 风邪ひいたらどないするんや +0.5

问	–おかしいって言われますねぇ…
答	– 仲ええ姉弟じゃのう +1.0

问	–车乘ってるだけなんて时间の无驮ですよ！
答	– デートに车なんて要らんわ +0.5

问	–若い人って恋爱对象に见れないんだよね。
答	– 若いヤツにも兴味持ってみい –1.5(除了这项,都可以选)

问	–ひなと一绪ならきっと乐しいですよ?
答	– いっぺんタコ钓りがしてみたいわ +1.0

问	–だって、そっちのほうが似合うでしょ?
答	– ホンマようやるわ +0.5

问	–なんかすっかり忘れてるみないなのがムカつくの~！
答	– お前も彼氏作ればええやんか +1.0

问	–成绩も结构いい方だったんですよ！
答	– 人は见かけによらんのやな +1.0

问	–思い切って家を飞び出してきたんです……
答	– わしと同じやな +1.0

问	–ひな、经营者に向いてると思うんですよね~?
答	– わしもそう思うわ +0.5

问	–见た人はみんなカワイイって言うよ！
答	– へそ、ええやんか +1.0

问	–1日かけた努力はなんだったんだろう…?
答	– ええ思い出になったやないか –1.0(除了这项,都可以选)

问	–ひな、あんまり日本语详しくないの
答	– わしも知らん言叶多いで +1.0

问	–自分の力で食べて行きたいからなんですよ?
答	– お前は浮气せぇへんのやろな? –1.0(除了这项,都可以选)

问	–みんなビックリすると思うの
答	– ほなわしが鱼さばこうか +1.0

问	–いろいろ気をつけているんだから
答	– それじゃしゃあないな… –1.0(除了这项,都可以选)

问	–人に赖られると断りきれなくて……
答	– お前が相谈する相手はおるんか? +1.0

问	–それが……ちょっと引き気味だったの……
答	– 随便选

问	–ひな、实は酒癖悪かったみたい……
答	– よっぽど乐しかったんやな –1.0(除了这项,都可以选)

问	–ひなはずっと寂しい思いをしてたんだよ?
答	–ほなら、このまま会わへんのか? +0.5
	–亲の気持ちも考えてみろや +1.0

问	–あの时のパパは、优しかったな~?
答	–その犬は实家におるんか? +1.0
	–今も変わってへんやろ +0.5

问	–ちょっと尊敬しちゃうな~。
答	– 大人になったな +1.0

话题

话题	评价
今话题の「777TOWN」	+0.5
巻くだけダイエット	+0.5

热视线

好感度 8、好感度 14：发、胸。

短信

–☆初☆
–気が向いたらまた行くわ +0.25

–疲れた ヽ(?◇?;)?
–随便

–☆*;;*☆キヨウモ☆*;;*☆
–意外としっかりしとるのう +0.25

–Σ(′ ω ` ;;)??
–しゃあない、付き合ったるわ +0.25

–今から！！！
–なんの话や？ +0.25

约会以及成为同伴

评价 8 和评价 14 的时候发生，接到电话后去 JeweL 前等她。

她喜欢的购物场所还是ル・マルシェ，喜欢的游乐项目是カラオケ，喜欢的饮食店是寿司吟。

好感度 20 后出隔离区接到电话。去 JeweL 前找她，然后去ミレニアムタワ－前发生剧情，攻略结束。



立石都美

可以指名她的角色：桐生

喜欢的酒类		
名称	价格	评价
シャンパン・ゴールド	300,000	+1.0
オレンジジュース	1,000	+0.5

喜欢的食物		
名称	价格	评价
フルーツ盛り	5,000	+1.0
チキンバスケット	3,000	+0.5
野菜スティック	2,000	+0.5
チョコレート	1,000	+0.5

问答

问	–なにがいけないんでしょうか……?
答	–そういうキャラで卖ったらどうだ？ +0.5 –ゾンビを相手にするよりはマシだろう +1.0

问	–色气が足りない气がするんですよ～！
答	–露出を多めにしたらどうだ？ +1.0

问	–绝対守ってくれそうな感じがするんですよね～?
答	–女に构っていられる程、暇じゃない +1.0

问	–どうやって知り合ってんだろう?
答	–闻いてみればいいじゃないか –1.0（除了这项，都可以选）

问	–人生变わってたかもしれませんね……
答	–合コンなんて大したものじゃない +1.0 –まだ迟くはない +0.5

问	–新作チェックするのが日课になってたんです。
答	–俺も割りと好きだな +1.0

问	–夜游びなんて、する机会なかったんです。
答	–友达に一步リードだな +1.0

问	–东京はなんか慌ただしくて、大変です……
答	–田舍育ちでもいいじゃないか +1.0 –讹っている女の方が好きだ +0.5

问	–22岁の女の子の休日として、どうなんだろ～!?
答	–一人でも外出したらいいだろう +1.0

问	–今度一绪に运动しましょうよ～?
答	–俺が格斗技を教えてやろう +0.5

问	–どんな男性が私に合うと思いますか?
答	–强引な男だな +1.0

问	–なんでも言うこと闻いちゃうんだろうな、って……
答	–お前が男に贡がせるくらいになれ +1.0

问	–私はUSBメモリの衣装を着たんです
答	–确かにそれっぽいな +1.0

问	–いつもそうしてますよ
答	–机转が利くな +1.0 –前世はアメリカ人だったのかもな +0.5

问	–齿の形と色がすごく绮丽だって褒められたんです！
答	–确かに绮丽だな +1.0 –齿医者にとっては灾难だな +0.5

问	–桐生さんもポエム作ってみませんか?
答	–ほう、面白そうだな –1.0（除了这项，都可以选）

问	–谁のお墓でもいいんです?
答	–怖くないのか？ +0.5

问	–スリ–アウトチェンジです！
答	–理解があるんだな +1.0

问	–わかったりするんですよ?
答	–俺の事はなにかわかるか？ +0.5

问	–超テンション上がりました
答	–意外とオタクなんだな +0.5

问	–私の电波を无理矢理ねじこんでやるんです！
答	–じゃあ俺とするか？ +0.5

问	–もっともっと褒めてくれなくちゃ嫌です～！
答	–じゃあ俺もシャンパン赖むか +1.0

问	–嫌なことやつまらないことが多そうだなって思って
答	–就职した方がいいに决まってる +1.0 –やりたことをやった方がいい +0.5

问	–ねえ桐生さん、私どうしたらいいんでしょう?
答	–お前も嘘をつけばいい +1.0

问	–桐生さんと战ったらどっちが胜つかな～?
答	–负ける气がしないな +0.5

问	–たくさん指名してもらったりしたら。
答	–お前の自由だ +0.5

问	–行っちゃっていいんですかね～?
答	–乐しんで来たらいい +1.0

问	–私もあんな风に醉っぱらってみたいな～……
答	–弱いんだから无理するな +0.5

问	–なんて言えば怒ってることが伝わるんだろう……?
答	–とにかく大声を出せ +1.0

问	–ネットでもそういうのばっかり观てますし?
答	–随便选

话题

话题	评价
今话题の「777TOWN」	+1.0
流行りの生スイーツ	+1.0
巻くだけダイエット	+1.0
幻の鱼イトウ	+0.5
女性に人气のルームウェア	+0.5

热视线

评价 8 以及评价 14 以上：
最初：口、胸
之后：手、足

短信

–初指名
–今後が乐しみだな +0.25

–ショック
–俺はなかなか眠れないんだ +0.25

–ライバル
–いい友达を持ったな +0.25

–虫齿
–随便选

–アニメ
–ネットで观られるんじゃないか？ +0.25

约会以及成为同伴

评价 8 和评价 14 的时候发生，出隔离区接到电话后去 JeweL 前等她。

她喜欢的购物场所还是ル・マルシェ，喜欢的游乐项目是ボウリング和温泉，喜欢的饮食店是和民。

好感度 20 后出隔离区接到电话。之后等接到第二通电话后去チャンピオン街南边的某空地发生剧情。攻略完成。



水岛えりか

可以指名她的角色：秋山

喜欢的酒类		
名称	价格	评价
シャンパン・ゴールド	300,000	+1.0
シャンパン・ブラック	150,000	+0.5
シャンパン・ロゼ	100,000	+0.5
シャンパン・白	40,000	+0.5
オレンジジュース	1,000	+0.5

喜欢的食物		
名称	价格	评价
エイヒレ	1,000	+1.0
チョコレート	1,000	+0. 5

问答

问 –ねぇ、どう思う?
答 – 心配ないだろ +1.0

问 –じゃあ負けたほうが……
答 – 手料理を振舞う +1.0

问 –メッチャ食べたなってきた!
答 –今から食べに行くか? +0.5
–美味しい店探しとくよ +1.0

问 –こっちの人はもっと关西を见习わんと!
答 – 俺も关西风の味付けのほうが好きだな +1.0

问 –部活でやってたんよ。
答 –今度演奏してみてよ +0.5
–今はやってないの? +1.0

问 –今日はとことん飲んで語り明かしましょう!
答 –そっちが酔いつぶれても知らないぞ? +1.0

问 –焦ったんちゃう?
答 –しかし男前だな +1.0

问 –恋は焦らず慎重にがモット–なんやから。
答 –意外と奥手なんだな +1.0

问 –色气ムンムンの女になれると思います?
答 –メイクを変えてみるとか? +1.0

问 –浮气したりせえへんよな?
答 –ほれた女には一途だぜ +0.5

问 –ケ–タイなんかこの世からなくなればいいのに!
答 –好きな男からのメールでもダメか? +1.0

问 –何かスカッとできるストレス发散方法ない?
答 –ゴルフなんかどう? +0.5

问 –景气のいい一言ちょうだい!
答 –失敗を恐れるな! +0.5
–くよくよするな! +1.0

问 –杂志モデル兼プロ雀士ってどうやろ?
答 –人气出そうだな +1.0

问 –もしアタシを探してたんやとしたら、なんか嫌やなぁ……
答 –何かあったら俺に连络をくれ +1.0

问 –それまでは絵に描いたような优等生やったな~。
答 –友达に感谢だな +0.5

问 –なるほど、そういうことか…
答 –实は俺もMなんだよ –1.0(除了这项，都可以选)

问 –游园地で一番好きな乗り物なに?
答 –やっぱり绝叫系でしょ +1.0

问 –ええお嫁さんになると思うんやけどな~。
答 –毎日赈やかそうだな +0.5

问 –そういうの思い出す时、あるやん?
答 –大阪が恋しいんじゃないか? +0.5

问 –もっと惊いてくれてもええやん!
答 –俺の秘密も知りたいか? +1.0

问 –秋山さんの意见闻かせて!
答 –落ち着いた感じが良さそうだ +0.5
–そんなの自分で考えなよ +1.0

问 –ヤキモチ焼いてるんちゃう?
答 –何で俺がヤキモチ焼くのよ? +1.0

问 –ビックリするようなのがええな?
答 –お、いいの思いついた +1.0

问 –ちょっと试しにメイクさせて!
答 –メイクだけやってもな… +0.5

问 –心配してメ–ルくれるようになってん。
答 –写メでも送ったら? +0.5

问 –何かええアイディアない?
答 –资格を取ったらどうだ? +0.5

话题

话题	评价
今话题の「777TOWN」	+0.5
ふわふわル–ムウェア	+1.0
コンビニの生スイ–ツ	+1.0

热视线

评价 8 以及评价 14：发、口。

短信

–えりかです☆
–我慢できたら、今度俺が奢ろう +0.25

–やるぞ~☆
–随便选

–暇……
–じゃあ俺とデ–トしよう +0.25

–运命の出会い☆
–随便选

–LIVE！！
–次は俺も誘ってくれ +0.25

约会以及成为同伴

评价 8 和评价 14 的时候发生，接到电话后去ミレニアムタワ–前等她。

她喜欢的购物场所还是ル・マルシェ，喜欢的游乐项目是カラオケ，喜欢的饮食店是寿司吟(但是不要点あわび)。

好感度 20 后接到电话。去麻将馆六兰庄，和麻将馆门口的男人对话得到天授の起家マ–ク，进去打麻将获胜(对日本麻将没信心的玩家就可以使用天授の起家マ–ク)。

美良あい

可以指名她的角色：龙司

喜欢的酒类		
名称	价格	评价
シャンパン・ゴールド	300,000	+1.0
シャンパン・ブラック	150,000	+0. 25
シャンパン・ロゼ	100,000	+0. 5
シャンパン・白	40,000	+0. 5
ビ–ル	1,000	+0.5
カシスオレンジ	1,000	+0.5

喜欢的食物		
名称	价格	评价
フル–ツ盛り	5,000	+1.0
チキンバスケット	3,000	+0. 5
野菜スティック	2,000	+1. 0

问答

问 –なんでもおっしゃってくださいね?
答 – わしはご主人様ちゃう +1.0

问 –昔っから注目を浴びるのが好きなんですよ?
答 – ほならわしも观にいこか +0.5

问 –メイド 契茶の方に出勤できないんですよ~!
答 – わしがなんとかしたる +1.0

问 –私もあんなふうになりたいな~って
答 – 度胸あるのう +1.0

问 –游び惯れてるんじゃないですか?
答 – 酒で紧张隐しとんのや +1.0

问 –耻ずかしいです……
答 – 无理に飲まんでもええ +1.0

问 –きっと好きになりますから!
答 – そもそも麸ってなんや? +0.5

问 –やっぱり珍しいんですかね?
答 – お前はそのままでええ +0.5

问 –疲れて归ってきた时にはお背中も流しますよ?
答 – 理想的な女やな –0.5(除了这项，都可以选)

问 –お客様がいるみたいなんです…
答 – 放っておけばええ +1.0

问 –色々考えるんですよ?
答 –リハ–サルの必要あるんか? +0.5
–わしもたまにやるわ +1.0

问 –接客にも集中できないんです……
答 –お前、戦えるんか? +0.5
–この店の客はどないする? +1.0

问 –そのギャップがたまらないんですよね~?
答 – お前は M なんか? +0.5

问 –UFOだって见たことあるんですよ!
答 – 宇宙人くらい普通におるやろ +1.0

问 –私の活跃がフルで见られますよ!
答 – やっぱり本业はメイド なんやな +1.0

问 –本格的でしょう?
答 – カレ – は甘口がええわ +1.0

问 –观终わった顷には疲れ切ってますよ
答 – 外に行けばゾンビがおるやろ –1.0(除了这项，都可以选)

问 – "龙にゃん"とか?
答 – お前のほうはなんにするんや? +1.0

问 –仲良くしてくださいね
答 – 半年前はどないやったんや +1.0

问 –绝对取り戻してみせるって!
答 – 珍しいやっちゃな +1.0

问 –何もしてあげられなくて……
答 – 梦を叶えるのが一番の孝行や +1.0

问 –戻れるんでしょうか…?
答 – 仲间を信じるんや +0.5

问 –乡田さんも一绪に行きましょうよ?
答 –おう、行ったろうやないかい +1.0
–着て行く服がないわ +0.5

问	–お断りするしかないですよね……?
答	– 谛めたらアカン +1.0

问	–きっとすごい散らかってるんじゃないですか?
答	– わしの部屋は绮丽じゃ +1.0

问	–そんなにいい身体つきになれるんですか?
答	– 喧哗しとっただけや –1.0（除了这项，都可以选）

问	–一番嫌われるパターンです……
答	– 大人には大人の魅力がある +1.0

问	–それも难しいんですよね…
答	– 温泉でも行くか? –1.0（除了这项，都可以选）

问	–结婚したがる女性も多いと思うんですけどね～。
答	– お前、わしと结婚できるんか? +1.0

问	–私、そういうのに憧れるんですよ～
答	– 随便选

话题

话题	评价
今话题の「777TOWN」	+0.5
巻くだけダイエット	+1.0

热视线

评价 8 以及评价 14：目、口、足。

短信

–やった–(*’ A`*)
–メイド姿も见てみたいのう +0.25

–曇り空
–随便选

–乐しみ!
–わしも时代剧好きやで +0.25

–休憩中☆
–随便选

–やけ食いしたい★
–元气出て来たやないか +0.25

约会以及成为同伴

评价 8 和评价 14 的时候发生，接到电话后去 SHINE 前等她。

她喜欢的购物场所还是ル・マルシェ，喜欢的游乐项目是カラオケ，喜欢的饮食店是寿司吟。

好感度 20 后接到电话。去 SHINE 前，事件后发生战斗，击倒全部敌人后攻略完成。



林田ゆりあ

可以指名她的角色：桐生

喜欢的酒类		
シャンパン・ゴールド	300,000	+1.0
シャンパン・ブラック	150,000	+0.5
シャンパン・ロゼ	100,000	+0.5
シャンパン・白	40,000	+0.5
カシスオレンジ	1,000	+0.5
オレンジジュース	1,000	+0.5
カシスオレンジ	1,000	+0.5

喜欢的食物		
名称	价格	评价
フルーツ盛り	5,000	+1.0
野菜スティック	2,000	+0.5

问答

问	–せやから、极力大阪弁は封印してるんですよ!
答	–大阪弁もいいじゃないか +1.0
	–大阪弁になってるぞ? +0.5

问	–メッチャ兴味あります
答	– 秘密は秘密のままの方がいい +1.0

问	–それは……
答	– 言いたくなければいいんだ +1.0

问	–もう1年以上恋人がいないんです……
答	– 嘘をつく男は最低だな +1.0

问	–こんなんでゆ–あ、结婚できるのかな……?
答	– そう焦るな +1.0

问	–桐生さんがお店に来てくれたことかな?
答	– まだ一日は终わってないぞ +1.0

问	–ゆ–あと一绪にお酒を饮むの避けるんですよ～!
答	– まだ子供だな +0.5

问	–子供の顷、どんな梦见とったんですか?
答	–幸せな家庭を筑くことだな +0.5
	–谁よりも强くなることだな +0.5

问	–作曲もできるんですよ
答	– ピアノが弾けるのか +0.5

问	–フェレットとじゃれてるといつの间にか忘れられるんです?
答	– 世话は大変じゃないのか? +0.5
	– 愈しは大事だな +1.0

问	–今は保育士とキャバの仕事で忙しいし……
答	– ル–ムシェアはどうだ? +0.5

问	–结婚を前提に付き合ってくれとか言われても……
答	– 他に好きな男でもいるのか? +0.5

问	–体育は得意な方やったんですけどね……
答	– 子供の发育がいいんだな +0.5

问	–私のキャラ弁は园儿のお母さんにも评判なんですよ?
答	– 随便选

问	–こういう手作りプレゼントとか迷惑ですか?
答	– あまり贳った事ないな +1.0

问	–でも、ゆ–あが何とかしないと……
答	– 俺が力になれることはあるか? +1.0

问	–温泉に行きたいです?，桐生さんも一绪に行きませんか?
答	– すっぴんを见てもいいんならな +0.5

问	–ゆ–あが保育园で面倒みてる子供なの
答	– マセた子供だな… +0.5

问	–もう、本当になんでもいいって言うか……
答	– 大事なのは中身だ +1.0

问	–それで园儿たちにも注意されるんですよね……
答	– なにを考えていたんだ? +0.5

问	–もっと仕事頑张らないと!
答	– 子供は何人欲しいんだ? –0.5（除了这项，都可以选）

问	–参考までに闻かせてくださいよ?
答	– 男はハ–トで胜负だ –1.0（除了这项，都可以选）

问	–もうちょっと落ち着いたらバンドやりたいな～?
答	– ボ–カルは俺に任せてくれ –1.0（除了这项，都可以选）

问	–最近お世话になってる人、って绍介したんです!
答	– それくらいならいいか… +0.5

问	–生レバ–に目がないんですよ
答	– レバ刺しは美味いよな +0.5

问	–桐生さんを後ろに乘せてあげようかな–?
答	– バイク姿、似合いそうだな +0.5

问	–ホント、なんだったんでしょうね?
答	– 心の奥の愿望だな +0.5

问	–もっとちゃんと见てください!
答	–じゃあもっと近くで见せてくれ +0.5
	–それは难しいな +1.0

问	–ホント、なんだったんでしょうね?
答	– 寝るのが一番だ +1.0

话题

话题	评价
今话题の「777TOWN」	+0.5
巻くだけダイエット	+0.5
流行りの生スイーツ	+1.0
女性に人气のル–ムウェア	+1.0

热视线

评价 8 以及评价 14：发、口。

短信

–ありがと～(≥△≤)
–保育士の仕事も頑张れよ +0.25

–诞生日(=゜–゜)(=。_。)
–帽子なんかどうだ? +0.25

–食べたい
–カレ–なら任せとけ +0.25

–なんだか
–お祓いしたらどうだ? +0.25

–ぷくぷく
–俺と一绪にダイエットするか? +0.25

约会以及成为同伴

评价 8 和评价 14 的时候发生，接到电话后去 SHINE 前等她。

她喜欢的购物场所还是ル・マルシェ，喜欢的游乐项目是カラオケ，喜欢的饮食店是寿司吟（但是不要点いくら）。

好感度 20 后出隔离区接到电话。去 SHINE 前，事件后发生战斗，击倒全部敌人后追上浩一君。攻略完成。

文 华尔兹 美编 anubis

无名英雄2		SCEA/Sucker Punch	动作
PS3	Infamous 2		中文版
	2011年6月7日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

《无名英雄 2》作为华尔兹今年最关注的游戏之一推出后果然没有让我失望，善业力通关后听着那首治愈的主题歌不免有些伤感，在猜想是否还会有下一作的同时有些失落，因为笔者认为以 SUCKER PUNCH 这家敢于推翻旧尘，重新打造全新游戏的公司来说，推出《无名英雄 3》的可能性非常小。眼下 DLC 血之盛宴即将推出，让我们期待与柯尔的再相会吧。



inFAMOUS 2 系统详解



1. 善恶槽 4. 主线任务地点 7. 紫色能量
2. 能量槽 5. 善良支线任务
3. 迷你地图 6. 邪恶支线任务

地图

游戏系统类似于《GTA》，玩家前往指定地点接任务，在地图中会有明确的目标地点提示，白色为主线任务，绿色为善良支线任务，红色为邪恶支线任务，黄色则为普通支线任务。按下 L3 则会以淡蓝色闪电形状显示附近可以吸收的电源，而深蓝色圆点则为碎片所在地。根据提示完成任务即可。在大地图中移动时需要灵活利用柯尔的各种技能，比如在电缆上滑行，空中飘浮等，而这些工具都会在大地图中显示，可以很大程度上加快柯尔的移动速度。

战斗系统

游戏虽是超能力游戏，但实际战斗还是以射击为主。各种不同的超能力招式其实就相当于打枪游戏中性能不同的枪。而前作通过购买获得类似狙击的能力这次则会在剧情中获得，使用方法为按↑键即可进入精确瞄准状态。

柯尔在受到敌人攻击后，即使找到地方躲避，也会有很长一部分时间才会回复体力，玩家需要尽快吸收电量加快体力的回复。而游戏中使用各种远程攻击时都会消耗能量槽，这也必须是通过吸收场景中的电量来回复的。《无名英雄 2》的主要战斗思路就是灵活利用场景中有电的装置补充电量与敌人战斗。

游戏中期可以习得按↓使用离子系的技能，这种技能威力巨大，范围超广，相当于是游戏的必杀技。而释放这种技能需要将敌人打倒后从其身上获得紫色能量，后期可以习得更多这种大范围超杀技能。



inFAMOUS 2 招式详解

闪光箭 BOLTS

初级闪光箭 ALPHA BOLT

招式说明：最初级的闪光箭，威力与打击范围都很弱，优点是消耗较少，多用于牵制敌人。
出现条件：初期便有。

三星光箭 PINCER BOLT

招式说明：向一点发射三个火箭的招式，消耗较多，瞄准性能很差，胜在三个火箭全中后威力较大，近距离使用有不错的效果。
出现条件：剧情中获得。
COST:400XP

闪光电炮 ARTILLERY BOLT

招式说明：闪光电炮与初级闪光箭差别不大，但威力要高不少，并且发射出去后带有残影，可以打到更远距离的敌人，追踪性很强，容易命中，消耗也不多。
出现条件：剧情中获得。
COST:800XP

马格南闪光箭 MAGNUM BOLT

招式说明：拥有强力贯穿性能的一击。高威力集中在一点，是善业力威力最高的闪光箭。
出现条件：对敌人头部使用十次闪电箭攻击。
COST:1200XP

骷髅闪光箭 SKULL BOLT

招式说明：这个招式对人类体型的敌人有很强的杀伤性，善于精准射击，但对怪物型敌人效果一般。
在敌人没有发现柯尔的情况下，攻击 5 个敌人。不少压人质的任务中都可以达成。
COST:1200XP

连环闪光箭 BOLT STREAM

招式说明：按住 R1 即可连续发射闪光箭，相当于其它动作射击游戏中的冲锋枪，持续性能强，不过消耗也很快。
出现条件：用黏性手雷黏到敌人身上 10 次。
COST：2800 XP

死神闪光箭 SCYTHE BOLT

招式说明：这招的优势便是连在一起 5 个闪电箭的范围很广，而且威力上也有保障，不过在消耗上也非常多，推荐在有稳定充电的地点再使用。
出现条件：一次性炸飞 4 个人即可，使用离子旋风轻松搞定。
COST：2800XP

轰击 BLASTS

初级轰击 ALPHA BLAST

招式说明：最初的轰击招式，可以将近身的敌人轰飞，不过没什么攻击力。此外轰击可以将敌人的导弹轰回去。消耗 1 到 2 格左右能量。
出现条件：初期便有

爆裂轰击 DETONATION BLAST

招式说明：会发射出一种球形电流，可以吸附在敌人身上，一段时间后会爆炸，威力不俗，可以连续释放多个。缺点是引爆时间太久。

在圆形电流发出去后，柯尔可以踩在上面按乘号进行一次大跳跃。
出现条件：使用轰击将敌人从平台上轰下去5次。
COST:600XP

重力子轰击 GRAVITON BLAST

招式说明：轰击之后敌人会在空中漂浮一段时间，此时可以继续进行高威力的打击。
出现条件：用轰击反弹敌人的导弹，掌握好时机即可。
COST：1200XP

拳轰击 PUNCH BLAST

招式说明：贯穿属性的攻击，对直线内的敌人有较强的打击效果，威力也比普通轰击高不少。
出现条件：使用一次轰击同时击中三个人即可，可以在压人质的任务中从背后偷袭，一次击中3个。
COST：1200XP

锐冰轰击波 SHATTER BLAST

招式说明：在使用轰击时柯尔会释放大量的冰状物体给予敌人打击，相当于增加威力。短按可以选择不将冰块发射出去。
出现条件：善路线剧情中获得
COST：2800XP

噩梦轰击 NIGHTMARE BLAST

招式说明：噩梦轰击的可怕之处在于可以使多个敌人瞬间失去行动能力。使用后持续电击的时间非常久，可以继续追击。不过这招威力不高，不像是恶业力的风格。
出现条件：恶路线剧情中获得。
COST:2400XP

手榴弹 GRENADES

初级手榴弹 ALPHA GRENADE

招式说明：手榴弹在其他动作射击游戏中一般用来对付掩体后的敌人，本作中柯尔在使用手榴弹时扔出的轨迹较低，没什么弧度，而且扔出后也不会有较长的等待引爆时间。在对付暴虐怪时边打边退，连续施放手雷效果不俗。
出现条件：一开始便有

粘性手榴弹 STICKY GRENADE

招式说明：发射出去的手榴弹可以黏在敌人身上，有很高的命中率。长按方块键可以让手榴弹在墙上进行反弹，不过没什么实际作用。
出现条件：攻击水面对水中的敌人经行打击。
COST:1400XP

双重手榴弹 DOUBLE GRENADE

招式说明：这个手榴弹的优势在于双重爆炸的高威力，不过所需要消耗的能量也非常多。
出现条件：4秒钟内击破4辆汽车。
COST:1400XP

冰封手榴弹 ICE GRENADE

招式说明：可以将敌人冻住，对着地面使用可以产生冰掩体。不过掩体的性能太差，没有太好的安全性。
出现条件：善路险剧情中获得
COST:2600XP

凝固汽油弹 NAPALM GRENADE

招式说明：这个手榴弹的威力非常高，并且有很广的打击效果，用来对空也不错。不过消耗较多的缺点很明显。
出现条件：恶路线剧情中获得
COST：2800XP

闪星手榴弹 CLUSTER GRENADE

招式说明：一次性释放多个手榴弹，打击效果显著，并且有很强的粘附效果。是最强的手榴弹技能，同时消耗也是最多的。
出现条件：十次头部精准射击，需要按↑进行精准瞄准后攻击敌人头部即可。
COST：5500XP

火箭 ROCKETS

初级火箭 ALPHA ROCKET

招式说明：火箭在游戏中实用度很高，威力非常强，在对付大型特殊敌人和成群的敌人时有很强的杀伤性，不过近距离使用容易打中自己。消耗也是个问题，如何熟练的找到补充点才是使用火箭的关键所在。
出现条件：剧情中获得

导向火箭 REDIRECT ROCKET

招式说明：导向火箭非常有趣，玩家在向天空发射之后，使用闪光箭击中人，这样导向火箭便像跟踪炮一样回来消灭敌人。缺点是操作较为繁琐，必须很快的用闪电箭击中敌人才行。
出现条件：击中5个在空中的敌人，可以找冰冻士兵，在他们起跳后攻击。
COST:2000XP

双链火箭 TRIPWIRE ROCKET

招式说明：这种火箭可以一次性发射两个连在一起的火箭，范围较普通火箭要广。
出现条件：恶路线剧情中获得
COST:1400XP

粘性火箭 STICKY ROCKET

招式说明：粘性火箭虽然不是威力最高的火箭，但却是最实用的，粘性火箭有很强的追踪效果，很多时候面对大批敌人只要连续发射即可将轻松击破，缺点是威力较低，不过仍是迅速清场的利器。
出现条件：三次死亡之眼，死亡之眼的出现条件为，必须使用不带跟踪效果的火箭技能对着人形敌人一击必杀。
COST:2600XP

冰结火箭 FREEZE ROCKET

招式说明：冰结火箭的优势在于可以将不少敌人瞬间变成冰冻状态，也就是一击必杀。但对部分敌人无效。
出现条件：善路线剧情中获得
COST:4100xp

地狱火箭 HELLFIRE ROCKETS

招式说明：一次发射中有5枚火箭炮同时攻击敌人，相当于5倍攻击力，是威力最强的火箭炮，缺点是命中率较差，同时消耗也是最多的。
出现条件：恶路线剧情中获得
COST：4100XP

其他能力 MISC POWERS

动力投掷 KINETIC PULSE

动力投掷在某些特定的关卡必须要用到，其它则多用来搬运，实战中使用的几率不多。
习得条件：剧情中获得

闪电链 LIGHTNING TETHER

闪电链可以将柯尔迅速移动到下一地点，并且可以瞬间来到高层的上方，省去了攀爬的麻烦，在赶路和找碎片时特别好用。
出现条件：剧情中获得

冰佳升空 ICE LAUNCH

冰佳升空可以非常快捷的跳到电线上方，比普通跳跃高很多，在与冰冻士兵战斗时可以迅速跳到他们冰住的高度进行打击。不过使用时会有一个较小的消耗。
出现条件：善路线剧情中获得
COST:2400XP

火鸟飞击 FIREBIRD STRIKE

这个技能可以实现迅速移动，并快速接近敌人。而在乱战中可以瞬间逃跑。不过要消耗三格能量降低了其实用性。
出现条件：恶路线剧情中获得
COST:2500XP

冰盾 FROST SHIELD

冰盾在不好找掩体的场景还是很起作用的，而且使用时不会消耗能量，防御敌人攻击时还能进行吸收。但是防御范围较小，面对成群敌人时无法招架。
出现条件：善路险剧情中获得
COST:2500XP

尖钉怪 SPIKERS

尖钉怪可以一次释放多个虫形生物帮助玩家攻击，不过这些生物攻击力不高，更多是用来辅助玩家战斗的。
出现条件：恶路线剧情中获得
COST:3000XP

离子能力 IONIC POWERS

离子旋风 IONIC VORTEX

离子旋风是初期习得的直线范围技能，对所有杂兵可以秒杀，缺点是无法对直线外的敌人打击，并且对大形特殊敌人没什么效果。
出现条件：剧情中获得。

离子寒冰 IONIC FREEZE

这个必杀技可以将范围内的敌人全部冻住，而且不会伤到路人。不过范围仅限柯尔身边的敌人，而且由于发动性能的缘故，发动时速度较慢，有时在释放后会出现漏网之鱼。
出现条件：善路线剧情中获得。

离子吸魂 IONIC DRAIN

恶业力独有的离子吸魂可以将柯尔身边的敌人能量全部转移到柯尔身上，并且可以将敌人放倒。由于这个必杀可以将身边全部敌人的能量吸过来，瞬间补满。对于高消耗的恶业力来说非常实用，关键时刻会起到一发逆转的神奇效果。
出现条件：恶路线剧情中获得。

离子风暴 IONIC STORM

离子风暴仅仅是单体打击，但却对于大形特殊敌人有特效。仅仅一击便可使大部分敌人毙命。
出现条件：剧情中获得。

近身战斗

《无名英雄 2》的近身战斗要比 1 代强不少，范围与实用度都有很大程度的提高。在使用近身攻击时画面左下角会出现一个能量槽，玩家在使用电崩击攻击的时候左下角的槽会上升，上升至 50% 即可按△键使用终结攻击，终结攻击的攻击力强于普通攻击数倍，而通过购买新的技能后也会增加另外一种终结技，这种终结技消耗较多，但威力与演出效果都会有所提升。





经验值

游戏中完成任务、将敌人击倒，杀死敌人或者完成一些特殊破坏等都会获得经验值，这些经验值不影响善恶槽，但可以通过消费购买新的招式。

善恶业力

游戏一大特色就是可以走善恶两种截然不同的路线，根据柯尔在游戏中的善恶行为，会得到蓝色或红色两种不同的经验值，利用这种经验值可以将善、恶业力升级。善恶业力各有三个等级可以提升，升级后柯尔的外形会发生变化，纹身、服装、面庞这些细节都会有所不同，而升级后更是可以开启许多新的强力技能。善恶两个业力各达到一次最大值可以获得两个奖杯。

善恶业力是可以倒退的，但不会有特写画面，如果想要“转职”那尽量通过剧情来完成，没有任务做时业力改变会很困难。

倾向善良路线的行为有：

- 治疗倒在地上的人
- 帮助拆除炸弹
- 解救人质
- 将敌人活捉
- 使用离子冰冻等善业力技能

倾向邪恶路线的行为有：

- 袭击路人
- 吸魂
- 镇压警察
- 镇压反抗者
- 镇压街头艺人
- 从路人手中抢夺碎片
- 使用例子吸收等恶业力技能

根据善恶倾向的不同，可以使用的招式与主线、支线任务都会有很大区别，而两种能力各有利弊，比起前作邪恶为王的设定要平衡不少。比如善业力有击中敌人以后回复一部分电能量的技能，倾向精准的持久战。而邪恶力量则在范围与威力上略胜一筹，消耗能量虽多，却可以靠吸魂来补充。个人认为如果算上任务难度来讲的话还是邪恶路线稍简单一些。





碎片收集

碎片除了是游戏的收集要素外，收集一定数量后可以提高柯尔能量的上限值。游戏中碎片收集颇多，但非常体贴的是这些收集要素都会出现在迷你地图中。玩家在习得两种能力后收集会变得异常轻松，一种是碎片直觉，平时按 L3 只能显示迷你地图内碎片的所在位置，有了碎片直觉后按下 L3 键便可探测出迷你地图外离柯尔最近的碎片位置，在最后剩下几个碎片找不到时实在是太方便了。另一种是闪电链，有了这种能力可以看到碎片后就对其发射，柯尔即可瞬间飞过去取得碎片，并且可以省掉不少攀爬的过程，赶起路来也非常实用。建议玩家在流程中可以将顺手即拿的碎片拿到，然后在取得闪电链以及碎片直觉后开始慢慢收集碎片。

秘密情报

秘密情报属于另一收集要素，比起碎片，秘密情报用鸽子形态出现在地图中，并不显眼。而由于是鸽子，所以也一直处于运动当中，相比收集碎片有“碎片直觉”这个能力，鸽子只能慢慢找，好在数量并不算多。找到鸽子后用闪电将其打下来，上前取得即可。秘密情报内容都会对玩家了解游戏的剧情有所帮助。





inFAMOUS 2 主线任务HARD难度攻略

游戏的普通难度整体偏简单，而 HARD 难度则比较有挑战性。在 HARD 难度中敌人的飞弹很有威胁，找掩护以及对充电地点的熟悉可以左右战斗的走向。合理使用离子旋风之类的大招也很讲究。

1.不敌

一开始与巨兽的战斗以攻击其头部为主，被吸过去就连续按 R1 攻击挣脱，总之第一战相当于教学关卡，即使是最高难度也很简单。最后按↓使用闪电风暴即可。





2.闯入纽马瑞

在森林里的战斗毫无难度，可以用来试试新武器 AMP，对着电机按 L2 可以补充能量。向对面的发电机连续发射闪电即可降下桥梁通过，之后可以根据玩家要走的善恶倾向选择是否对民众进行治疗。继续前进，对着船上的红色罐子攻击可以将船炸毁，走出森林即可完成本任务。





3.前冲力

前进一段时间可以学习使用手榴弹，而在有车挡住路的地方需要用L1+× 将车推开。房顶上的导弹兵爬上去找个掩护将他们解决。全灭敌人后有个分歧，根据主角的善恶选择是否帮助劫持事件，如果倾向恶势力就选择无视，善势力就下去将敌人解决，之后仍可以拿爆破核。前往失火的地方找到沃尔夫博士，习得了重力投掷技能后浮起一辆车，按 × 键砸向义勇军即可。

完成任务后会有个“镇压警察”的支线任务出现，这个任务是恶势力的，如果想走善路线可以选择无视。

4.失物召领

秘密讯号

前往蓝色标记处，只要爬到塔的最高处，之后向旁边看便可找到鸽子，使用 L1+ △冲击或者 R1 发射闪电将鸽子轰下去便可。按着□帅气的跳下去。下去以后需要完成几个小任务，其中收集爆炸碎片可以按 L3 搜索附近的电源，深蓝色的就是我们要找的，取得 3 个即可完成任务。





5.麻烦的因果报应

前往扎克处，选择玩家要倾向的势力。蓝色“善人”任务为善势力，红色“清除垃圾”任务为恶势力。

善 善人

前往目的地将地上的负伤民众用 R1+ △电击救活便可。之后需要爬上房与几名敌人战斗，受伤或能量不足了就跳下去吸收房前的灯电量即可。最后前往桥上击倒一个义勇军，按 R1+ □将其活捉。



恶 清除垃圾

前往指定地点对着躺在那里的人连按□使用能量转移，接着前往岛屿与敌军战斗，这里建议在木屋附近战斗，木屋有电源可以补充。找到戴帽子的人后将其击倒，使用能量转移便可完成任务。



完成上面任意一个任务后会有镇压街头艺人的支线，属于恶势力的任务。此时还会开启 UGC 功能。

6.进化

此任务主要带大家了解游戏的升级系统，将 6 个敌人击倒便可以习得“三星火箭”，之后需要按←再按 R1 切换成“初期闪光剑”发射一次，最后再换回“三星火箭”发射一次便可完成任务。

7.伯特崔德登台

剧情过后与异形发生战斗，异形与义勇军相比虽然不会使用远程武器，但行动迅速，群体行动很容易让柯尔陷入苦战，建议在异形们聚集起来时，先使用 L1+ × 将它们推开，之后再用近身攻击一一击破。

解决掉异形后开始追击伯特崔德，玩家需要爬上电缆，之后顺着电线滑行追击，路上敌人的导弹可以用 L1+ × 弹开。靠近车之后按 × 便可发生剧情。

柯尔与直升机的战斗，推荐爬上房顶找个掩护跟直升机周旋，或者在地面上躲在广场的塔后边攻击。直升机的导弹有跟踪效果，算准时间翻滚躲避或者直接用L1+ × 弹开。此战环境周围不缺少电源，使用三星火箭几个回合便可将直升机战翻。





8 炸弹恐慌

对着炸弹按 L2 便可将炸弹的能源吸收，上前按 R1 将其解除便可以获得碎片。之后会有分支，选择善路线需要将墙上的炸弹再次拆除，恶路线则需要袭击持有碎片的路人。

9 .搜寻沃尔夫

首先进行跟踪，跟着红点走不要攻击他，之后消灭几个义勇军，对方火力较猛，喜欢群聚，注意找掩护用手榴弹将他们消灭即可。

将义勇军打倒后出现中 BOSS 暴虐怪，BOSS 每次遁地后在地图中会有提示，不难找到其出现位置，算好提前量 L1+ □向 BOSS 扔炸弹效率比较高，被抓到了就连点 R1 发动攻击。场景内可以回复的电源很多，不用担心消耗。

战胜 BOSS 后跳到车后备箱上开始追逐战，路上的敌人推荐用三星火箭配手榴弹将对方的车打爆，基本不用担心我方的车被摧毁，柯尔受伤了就按 L2 原地对着车吸能量即可。敌人的飞弹可以用 L1+ × 弹开。





10.危机时刻



前往第一个木屋处，这里会遇到自爆异形，不要使用近身攻击，爆炸威力很猛。尽量以逃跑为主，必要时用 L1+ × 边移动边将它们推开即可。注意在森林这一带可以补充电源的地方不多，只有木屋旁的电机箱以及电灯可以补充，应该将前面几个敌人消灭后，往木屋附近跑。

接连找了几个木屋都没有露西的身影，这时候妮可丝登场。跟着她前进，在其用油将敌人困住时扔个手榴弹过去即可将敌人全灭，非常厉害。后面在房顶上的战斗同样需要利用这种配合。将房顶上的几桶油倒在旗上，最后对着一面旗攻击便可将它们点燃。下去清空敌人的战斗在高难度下比较棘手，主要是火箭筒数量比较多，多使用 L1+ × 将飞弹弹开，先落下攻击再用手榴弹干掉他们，广场周围有电流可以补充，此战柯尔与妮可丝的配合也很重要，将敌人全灭后任务结束。



11.暴风将至

扎克呼唤主角回基地，他说自己已经成了间谍，之后便可以下去干掉敌人，在他们身上取得强大的离子旋风，以后凡是战斗中取得紫色的闪电都可以按↓发动。

12.左右为难

善恶抉择时间，前往蓝色处接到“打头阵”任务，和警察一起行动。前往红色处接到“大爆炸”任务，和妮可丝一起行动。

善 打头阵

首先需要破坏移动中的车队，如果有离子旋风的话对着一车的人释放便可将他们全灭，而且很大几率可以在车上再取得一个。与其边打边跑不如直接跳上车肉搏。最后击倒直升机便可完成前半部分。

与救出的警察一起来到敌人老窝，这里敌人很多，最高难度可以先用离子旋风开路，占领一个点之后慢慢向目标点接近，不然在中央位置很容易遭到八方火力攻击。开门时遇到迫击炮，接下来要摧毁几个迫击炮台，记得迫击炮台附近都有电源可以补充，全灭后来到门前再次开门进入。最后需要保护露西的安全，注意不要离她太远即可，玩家可以躲在露西的后面向敌人攻击。





恶 大爆炸



对着电车上方的机关发射闪电便可将其启动，按L2吸收能量则能让电车停下来，电车在高速行驶中遇到攻击障碍会变得不稳定，尽量调整好速度。遇到敌人的时候将电车停下来下车战斗，清空敌人后再继续前进。到达目的地的战斗和善势力后半部分基本相同，不过有妮可丝的帮助要轻松不少。救到露西后同样需要掩护她离开。

14.恢复亚森松区的供电

我们需要将这里的供电发送到另外一个区域，发射的过程类似一个迷你游戏，需要操控电流前往白色标示处，建议直接将电流抬高，走上空的路线即可。来到下一个电机处需要先将一批敌人消灭，并且保护电机不要被破坏，只要柯尔在电机附近即可令其充满电，最高难度下一定要不停的扔手榴弹，能量不够了就对着变压器吸收，敌人的手雷一定要及时躲开。充电完毕后需要再发射一次电磁流，同样控制电流从上面飞过去便可。

前往后面几个目标时路上敌人较多，不少机枪台非常棘手，由于没有电源不能补充能量，所以尽量回避战斗，从上方前往目的地。后期发电机的战斗敌人会随着充电量增多，接近完毕时会有大量的敌人集体开火，非常猛，再加上附近的隔离栏影响柯尔攻击，高难度下很容易就挂了，最好有个离子旋风在最后时刻使用一下，附近的敌人一定要及时消灭。好在电机有无限电流可以抽取，最后阶段靠抽取变压器电流可以坚持一段时间。

15.活祭

前往森林区域将几个异形敌人消灭后找到活祭受害者，发射闪电将捆绑受害者的两个藤条破坏，之后一路护送受害者前进，沿路的异形敌人使用近身攻击击破便可，如果已经习得了电崩终结或者终极电崩就好办了。

护送受害者到达目的地后会有BOSS巨嘴怪出现，BOSS只有张嘴时攻击其嘴内才会受到伤害，尽量使用可以集中在一点的攻击招式。在被它舌头拖住时需要按R1使用闪电攻击其嘴内的喉咙才能挣脱，不然会被直接吃掉GAME OVER。高难度下BOSS的毒液非常厉害，受伤后一定要利用沿途的电灯补充能





16.超能者，而非人类

跟着露西合力击败几个敌人后需要前往照片所标示的地方，前往图1处按L1+×将盖子掀开取得另一张照片。来到图2处。最后一个地点前往白色标示处便可以找到，沿途的敌人可以和露西合力击破，这样可以获得更高的经验值。最后会上演两个超能力者大战暴虐怪的戏码，暴虐怪依然算准时机连续扔炸弹攻击便可，新滋生出的植物形敌人可以使用普通攻击全部破坏。



图 1



图 2

17.精益求精

获得了新能力，可以在空中飘浮更长的时间，而在车顶上可以利用电能跳到更高处，按↑则可以进入精准微瞄状态。

18.陈年往事

妮可丝和柯尔一起行动夺取船只，先去敌人老窝处合力消灭敌人后开始乘船，行船过程中对着敌人的塔攻击可以直接摧毁，遇到有机枪台的地方就从左边跳到岸上干掉这里的敌人，前进一段后出现异形与义勇军发生战斗，不用管他们直接跳回船上即可。

船在行驶途中会有异形出现，使用普通攻击配合电崩终结将他

们全灭即可。再次上岸，前往木屋处后从左边的岸上来到有暴虐怪的地方与其战斗，老规矩使用连续手榴弹即可轻松击破，森林里有不少电机可以供柯尔利用，不要错过。





19.传送能力

这里要为三角恋作出选择(笑)。倾向善路线需要前往蓝色地点完成“将心比心行动”任务,倾向恶路线则需要前往红色地点完成“欺骗反对派”任务。



善 将心比心行动

跳上救护车，沿路的敌人用手雷炸，救护车本身即可吸电源，没什么难度。最后遇到大嘴，切换成“马格南闪光剑”对着其嘴部攻击即可。前往反抗军处遇到大量敌人出现，这里的战斗非常爽快，可以多使用离子旋风，简单粗暴。炸弹和坠落这样的大威力攻击也不妨多用，但注意走正义路线的玩家不要伤到平民。



恶 欺骗反对派

前往敌人处，在那里破坏两个电波装置，注意电播装置很小，在桌子上面可以找到，对其发射闪电即可。堡垒内部敌人很多，HARD难度下小心敌人的火箭筒，尽量从上往下把敌人全灭以后再去破坏目标。

改换操作妮可丝破坏两个白色爆破装置，左右各一个。之后利用炮台消灭完几批导弹兵，接着就是“苦肉计”的最后阶段，柯尔将炮台破坏。炮台耐久度比较高，建议站在炮台前的电线上扔手榴弹，最后将剩下的敌人清空即可。

21.攻入菲力浦堡

菲力浦堡比较难攻，导弹与机枪数量很多，对面有机枪台直线路上的敌人直接用离子旋风消灭比较稳妥。这里的战斗尽量从上方前进，到达机枪台处后利用坠落攻击清除附近的敌人。每拆掉一个机枪台后都有 CHICK POINT。

全部拆除完毕后，沿着附近的绳子走出菲力浦堡，前往变压器处发射电磁流，这次目标在菲力浦堡内，所以可以从左上方进入堡内部，穿过桥梁后即可到达目的地。在到达下一个变压器前先在上方将敌人们全部消灭，发射完全部电磁流后，还需要拆除剩下的两个炮。最后玩家会面临两个不同能力的选择，露西的能力为冰，而妮可丝的能力为火油，玩家需要在两者中二选一，之后柯尔习得新的能力。







22.约瑟夫 伯特崔德三世

这是一场大型BOSS战，BOSS的紫色弱点分别在腹部、两肢、以及口内。此战主要是要瞄得准，保持距离的情况下正义路线使用马格南闪光剑是个不错的选择，而邪恶路线推荐使用骷髅闪光剑连续轰炸。在其露出弱点的时候不妨边向其靠近边攻击。后期会有异形杂兵干扰，很讨厌，在数量多的时候不妨使用一个新习得的离子寒冰或者粒子吸魂。BOSS进攻欲望并不强，不过要小心其张口时的大范围攻击，喷射出的球形液体不难躲避，但困难难度下攻击力也很高，被打到后再被异形杂兵摸个几估计就挂了，一定要及时补充电能。



23.恢复水没之城的供电

首先利用变压器发射电磁流，之后从桥的斜面或者利用电线来到桥上面。启动变压器后由于这一区域内会停电，所以需要避免与敌人冲突，推荐从上方前往目的地，途中可以多利用空中R1飘浮。再次发射电磁流后来到下一个变压器处，这里的敌人较多，推荐对着水面攻击，利用大范围的水中导电将敌人消灭。最后一次发射电磁流路程较远，注意途中的阻挡物。接着无视敌人，迅速前往最后的变压器处，这里的敌人虽多，但基本构不成威胁，只要小心不要被敌人的导弹阴到即可，可以躲在变压器后面将导弹兵优先消灭。

24.丹巴尔光束

这个任务我们需要使用聚光灯通过R3调整位置将光束照射在异形敌人身上即可消灭他们。第二次我们需要将光调整到左右两边楼顶上消灭暴虐怪，有时左下方也会出现，对付暴虐怪推荐按R1+L1聚集光束消灭它们，而成群的敌人用大范围照射即可。在后期会有两个点同时需要柯尔去营救，速度要快，消灭完一个点便赶快去下一个。接连消灭几波敌人后与两个冰冻敌人战斗，他们会利用冰跳到高处，很烦人，善良路线如果已经习得了冰柱升空就好办了，可以上去揍他们。而邪恶路线可以用凝固汽油弹炸掉他们生成的冰平台。与毁灭者的战斗需要注意对方进攻欲望很强，远程近程战斗力都很高，困难难度下比较吃力，与其战斗应该速战速决，战斗一开始就连扔几个手榴弹可以轰掉它不少血，对方的直线冰攻击用翻滚躲避后再扔炸弹还击，总之与毁灭者的战斗要以躲过攻击后反击为主，尽量避免近身格斗。





25.燃烧的油井

这个任务主要是需要利用动力投掷将井盖盖在燃烧油井上，盖上之后还需要将盖子运往下一个油井处。推荐将盖子瞄准到高处按 × 扔出，这样扔得距离比较远，省时省力。盖子掉到水中可以跳到盖子上按 R2 继续抛掷。后面几油井处会有义勇军和异形在战斗，不必理会，盖住油井优先。其中一个油井处会出现毁灭者，全部盖住之后即可取得爆破核。

26.辐射场能量

习得了新的能力，瞄准中按△可以发动火箭炮，非常强力的招式。

27-28.维修厂情报

又是三角恋的选择，前往蓝色接到善路线任务“揭发伯特崔德”，前往红色接到恶路线任务“妮可丝的新家庭”。

善 揭发伯特崔德

前往被伯特崔德关押的囚犯处，由于在停电区域，路上的敌人我们选择无视，来到囚犯处按 R2 通过调整拍照，接连拍下几个证据后我们需要前往伯特崔德所在处的房顶，从上往下拍下他的罪行。

乱战开始后柯尔主要任务是救人，来到关押犯人的牢笼上方连按 R1 将牢笼破坏即可将他们救出。救人的过程中会遇到巨嘴怪，这时可以瞄准其嘴部使用△键的火箭猛轰，威力非常直观。附近的电线杆都可以补充能量，多多利用。



恶 妮可丝的新家庭

首先清除掉部分杂兵，之后进入停电状态，通过变压器发射电磁流，来到下一个变压器处，在这里需要通过电磁流干掉几个导弹兵，后面会有用电磁流消灭冰冻敌人的任务，如果已经熟悉电磁流的操作，难度并不高。之后的战斗异形由于是妮可丝的宠物，所以并不会攻击玩家，专心消灭人形敌人即可。

29.巨兽逼近

保护乘有导弹的卡车前进，路上的障碍物可以用 R2 动力抛掷全部清除，之后会遇到暴虐怪，使用 L1+ △火箭可以迅速解决战斗。到达目的地后可以用冰柱升空跳到上方平台的望远镜处，找到巨兽后在瞄准时遇到敌人袭击，多利用场景将这些敌人分散开用近身攻击击破便可，最后瞄准巨兽用核弹攻击。

核弹失败了，柯尔需要帮可怜的扎克脱身，首先用 L1+ × 将压在他身上的东西推开，接着一路上按 R1 将照明柱抬起让扎克通过，注意不要提前松手。





30.恢复煤气厂供电

发射电磁流过程中需要沿途击倒几个毁灭者，最后一个发射电磁流位置比较低，要算好提前量。在变压器那里的战斗由于可以吸变压器的电，相当于有无限火箭可以用，战斗会轻松不少。

来到最后的变压器处会遭到伯特崔德的暗算，这里无法攻击外面的敌人，我们需要躲起来撑过一段时间，建议按○躲在变压器的后面，变压器不会被敌人的子弹破坏，一段时间后扎克便会来帮柯尔解围。



31.人造超能者

前往仓库内用 L1+ × 摧毁木箱找到保险箱。在下一个仓库内消灭几个敌人后来到仓库最上层找到第 2 个保险箱。第三个仓库敌人会释放毒气，玩家需要迅速对着上方的窗户发射闪电将窗户炸开，而最后一个仓库会遇到中 BOSS——人造超能力者泰坦，BOSS 的激光持续时间较长，可以连按翻滚躲避，如果已经习得冰盾，那么用这个防御过后再发射火箭反击便可。BOSS 陷入保护状态时需要近身按 R1，之后连续按□键将其保护层拨开，继续补上几个火箭炮便能将其击败。

32.来去自如

这次柯尔吸收完爆炸核后按住 L1 瞄准，再按 R2 便可像蜘蛛侠一样迅速前往目标点，对收集碎片非常实用。

33.面对变化

利用新习得的闪电链前往船上将敌人全部消灭，之后在船头将船破坏。前往下一艘船上会遇到之前的人造 BOSS，对方只会站在那个平台上攻击柯尔，推荐站在图示处发射火箭，能量不够，或者情况不妙可以在后边补充。由于场地的关系不适合翻滚躲避，以使用冰盾抵挡攻击为主，或者直接到后面躲避。

将船破坏后，遇到前作中的约翰，他会给柯尔查看受感染者的能力，前往仓库按下 L3，身上有黄色标记的就是要找的目标，对着躺在门口床上的女性使用电击治疗发生剧情。



34.恶魔

与伯特崔德的最终对决，BOSS 的能力没有什么增强，弱点依然是腹部，肘部，以及嘴里。战斗一开始需要跳到车上将其引到同伴处，途中 BOSS 发射的飞弹可以用 L1+ × 全部推开，在 BOSS 张嘴时攻击其嘴部即可。下车战斗，依然有讨厌的异形干扰，电崩攻击收拾它们。推荐对着 BOSS 弱点使用火箭攻击，不一会儿发生剧情，在

直升机上主要以弹开BOSS的攻击为主，后面会有我方的导弹打在BOSS身上，玩家需要瞄准导弹放电将其引爆。最后的战斗BOSS会露出腹部的弱点，总之BOSS尽管体型巨大，但仍然是那只纸老虎。

35.死亡人数

为了取得最后的爆破核前往敌人聚集地再次战斗，这个任务中的战斗柯尔在任何时间地点都可以按L2吸收电能，也就是说柯尔在这个时候是无敌的，受伤或者没能量时直接按L2补充即可，就连离子旋风系列的强力招式都只需吸收一次闪电即可无限制发动。战斗后需要追着手持爆破核的家伙一直跑，对方速度很快，有冰柱升空会方便很多。追击到上方后对方将爆破核冰封起来，柯尔需要转动三个阀门开启火焰将冰柱燃烧。第一个阀门在长形建筑屋下方（图1），第二个则在圆形建筑的对面。之后回到冰封爆破核的地方转动最后的阀门，下去与泰坦等敌人对决，由于无限能量，所以战斗中杂兵用离子旋风系招式全灭，泰坦用火箭狂轰便可毫无难度，任务结束后柯尔终于取得了最后的爆破核。


图1

36.最后阶段

柯尔习得了新的离子风暴，准备与巨兽做最终对决。

37.最终抉择

玩家要在扎克处做最终抉择，不过根据玩家之前的善恶倾向，相信不会出现差异。



善 38-39.善路线

首先前往船上，行驶一段时间后需要使用闪电链利用船跳回变压器处。在这里柯尔要抵挡巨兽一段时间，巨兽与游戏一开始的战斗差别不大，依然以攻击其头部为主，由于柯尔有了火箭等新的能力，对抗巨兽也变得轻松。巨兽最具威力的攻击便是将柯尔吸过去，连续按R1可以挣脱，下来以后需要马上对着发电机充电，不然很容易挂了。途中会有露西前来干扰，可以把她引到地面上用电崩近身攻击。最后前往塔上的RFI处，此时吸收了RFI的柯尔攻击力很高，将巨兽HP消弱为0后按住R1+R2+L1+L2再松开便可迎来善路线最终结局。



恶 38-39.恶路线

柯尔在巨兽身边拥有无敌的能力，玩家可以大肆破坏一番。之后会进入停电状态，玩家需要与妮可丝进行对决，由于停电，建议使用近身攻击，妮可丝会到处飞，玩家可以利用闪电链快速前往其所在处攻击。之后与巨兽继续前进，前行一段妮可丝再次出现，这次恢复了供电，玩家可以使用粘性火箭狂轰，妮可丝增加了几种攻击方式，但依然无法阻挡通电情况下的柯尔。击败妮可丝后回到巨兽处，前进至最后我们还需要与妮可丝做最后的战斗，这次柯尔会将其彻底杀死，最后遇到扎克，将其击倒便可迎来邪恶路线最终结局。





inFAMOUS 2 详细奖杯攻略

奖杯攻略采用中英文版，方便买了英文版的玩家对照。

历尽艰辛 Pain Builds Character

金杯

取得条件：以困难难度完成游戏。

再来一片 Just One More

金杯

取得条件：收集到所有四散在纽码瑞的爆炸碎片

强者越强 With Great Power Comes Greater Power

银杯

取得条件：解放并购买所有能力

奖杯说明：可以参考本文中的“无限XP”大法。

碎片迷 Shardcore

银杯

取得条件：收集到50%四散在纽码瑞的爆炸碎片

为正义而战 Fight the Good Fight

银杯

取得条件：观看善良结局

开创道路 Forging Your Own Path

银杯

取得条件：观看邪恶结局

大地主 Land Lord

银杯

取得条件：在纽码瑞接管第一个岛屿

奖杯说明：完成北方岛上的所有任务即可。

我的地头 It's My Town, Now

银杯

取得条件：在纽码瑞接管第二个岛屿

奖杯说明：完成南方岛上的所有任务即可。

通晓内情 Well inFORMED

银杯

取得条件：取得所有秘密讯号

大奸角 Arch Villain

银杯

取得条件：恶业力全满

奖杯说明：通关后还没满可以继续在任务中提升，还不行的话可以去网络中，找到专刷恶业力的任务。

正直不阿 Incorruptible

银杯

取得条件：善业力全满

幕后黑手 Behind the Curtain

铜杯

取得条件：取得50%的秘密讯号

黑箱作业
Closed Casket Affair

铜杯

取得条件：将柏椎特想要的东西交给他

电车大爆炸
A Streetcar Named 'Boom!'

铜杯

取得条件：完成邪恶主线任务“大爆炸!”

拯救露西
Quid Pro Kuo

铜杯

取得条件：完成善良主线任务“打头阵”

分饰两角
Playing Both Sides

铜杯

取得条件：完成邪恶主线任务“欺骗反对派”

救护车追逐者
Ambulance Chaser

铜杯

取得条件：完成善良主线任务“将心比心行动”

露西的策略II
Status Kuo

铜杯

取得条件：选择路西的方法攻入菲力浦堡

妮可丝式攻击
Get Nix'ed

铜杯

取得条件：选择妮可丝的方法攻入菲力浦堡

我是一个好爸爸吗?
Am I The Daddy?

铜杯

取得条件：恶业力主线任务“妮可丝的新家庭”

揭开真相
Exposure

铜杯

取得条件：善业力主线任务“揭发伯特崔得”

肃清者
The Cleaner

铜杯

取得条件：完成暗杀支线任务

冰冻人材
Frozen Asset

铜杯

取得条件：完成冰超能者的支线任务

拆除危机
Dazed and Defused

铜杯

取得条件：在直线任务中收拾炸弹客

回到沼泽
Back to the Bayou

铜杯

取得条件：返回沼泽封锁区

奖杯说明：沼泽地区便是玩家一开始攻关的区域，地图左上方那片岛屿便是。玩家可以找到一条通往那里的电缆。

爬山专家
Mountaineer

铜杯

取得条件：爬上纽码瑞三栋最高的建筑物上

奖杯说明：最高的三个建筑分别是有冰的建筑物上方，钟楼顶上，教堂顶上。注意一定要跳到这三个建筑物的最顶端才算数。

改头换面
Extreme Makeover

铜杯

取得条件：摧毁30个阳台或其他大型物件

奖杯说明：钟楼附近的一圈居民楼有好几座阳台，用轰击将阳台下面的支架轰掉，即可造成“大破坏”，建议玩家绕着圈拆阳台，不一会儿就能拿到这个奖杯。

小心脚下
Watch That First Step

铜杯

取得条件：透过破坏敌人站着的物品来击倒敌人

奖杯说明：钟楼附近的一圈居民楼有好几座阳台，用轰击将阳台下面的支架轰掉，即可造成“大破坏”，建议玩家绕着圈拆阳台，不一会儿就能拿到这个奖杯。

收拾残局
Finish What You Started

铜杯

取得条件：使出100次电崩终结或终极电崩连击

停电中的激战
Knockout in the Blackout

铜杯

取得条件：在未进行任务时，于停电地区击倒50个敌人

奖杯说明：注意是在没有接到任务的情况下前往停电区域杀敌，这里的杀敌数量可以累计，即使死掉也没关系。建议以使用近身攻击为主，电崩配合离子必杀很快即可将敌人击破

越远越好!
Go Long!

铜杯

取得条件：直使用动力头掷能力丢出50个物件

奖杯说明：这个技能会在关起中期习得，之后可以配合“汽车式大屠杀”奖杯来拿。

冷血柯尔
Cole' Blooded

铜杯

取得条件：击倒100个市民

一人军队
Army Of Me

铜杯

取得条件：击倒300个敌人

人民英雄
Hero to the People

铜杯

取得条件：阻止80个进行中的犯罪

奖杯说明：这个在善业力的后期可以遇到不少。

高不可攀
Nothing Can Bring Me Down

铜杯

取得条件：飞行130米

奖杯说明：玩家在走邪恶路线的最后一关中，柯尔会因为巨兽的能力飞到空中，只要一直飞即可解锁这个奖杯。



退货
Return to Sender

铜杯

取得条件：使用任何轰击能力反弹直升机的火箭炮

奖杯说明：直升机在游戏中出现次数有限，如果你将所有主线支线都玩完了还没拿到这个奖杯，就要再来一次了。

汽车式大屠杀
Vehicular Manslaughter

铜杯

取得条件：通过投掷车辆来击倒25个敌人

奖杯说明：直刻意为之即可，注意敌人是必须在地图上以红色表示的，路人不行。

兜风好日子
Take Them For A Spin

铜杯

取得条件：使出一次离子旋风~同时击中6辆车以上

奖杯说明：玩家可以利用重力投掷，将车搬运成一排6个，这样使用离子旋风即可。另外，在自制任务中也可以实现。

雷霆万钧
Shock and Awe

铜杯

取得条件：使用雷鸣攻击对付5个以上的敌人

雷声隆隆
Thunder Flop

铜杯

取得条件：从纽码瑞最高的地方使出雷鸣攻击

奖杯说明：雷鸣攻击就是空中按□，玩家可以在冰山上使用这种攻击取得。

猎头族
Head Hunter

铜杯

取得条件：使用精准模式的能力，短时间内累积三次击中头部。

与众不同的品味
Discerning Taste

铜杯

取得条件：收拾一个模仿成雕像的街头表演者

同时触电
I'm As Shocked As You Are

铜杯

取得条件：踏入水中来击倒一个敌人或市民

换我自由
Don't Fence Me In

铜杯

取得条件：爬过铁丝网围栏庆祝重获自由

特快升降机
Express Elevator

铜杯

取得条件：爬上50条垂直升空杆

威力大亨
Heavy Hitter

铜杯

取得条件：使用离子能力30次

速配组合
Matching Set

铜杯

取得条件：完成条件来解放与购买每一类型的超能力

奖杯说明：将需要达成特殊条件的能力解锁即可。

关卡升级
Level Up

铜杯

取得条件：使用UGC关卡编辑器建立新任务

UGC好奇者
UGC Curious

铜杯
取得条件：游玩10个玩者自创任务

UGC老手
UGC Veteran

铜杯
取得条件：游玩25个玩者自创任务

好奇心旺盛
Trail Blazer

铜杯
取得条件：将过滤器设为[最新]~并游玩当中5个玩者自创任务

白金奖杯
inFAMOUS 2 Platinum Trophy

白金
取得条件：获得游戏中其他所有奖杯。



inFAMOUS 2 游戏秘技与继承相关

《无名英雄》1代的继承

游戏可以继承 1 代的存档，无论 1 代通关与否，无论前作玩的是任何语言版本都可以选择继承。不过继承之后只能继续 1 代中的善恶业力，其余全部浮云。

2周目相关

玩家在将游戏的一种业力通关后即可选择保存中的“开始新游戏”来进行 2 周目，2 周目不继承上一周目的内容。如果想在 2 周目拿 HARD 难度通关奖杯的玩家，建议在上一周目先将选项中的难度改为困难后再继续 2 周目。游戏在将两种业力都通关后便可以习得正邪两派的所有能力，并且通关后可以获得 15000 点 XP。另外，玩家即使不小心将上一周目的通关存档覆盖了，2 周目通关仍然可以习得两种能力和拿到经验值，这点玩家可以放心。



快速移动大法

游戏加快移动速度的方法很多，比如使用闪电链或者沿轨道滑行，但还有一种更快更便捷的办法。玩家在开启 UGC 后选择建立空白任务，这样便可以在地图上随意移动光标，选择退出 UGC 编辑后柯尔便会落到刚才光标移动的地点，利用这一点可以实现快速移动。比如解除“回到沼泽”的奖杯，我们只需要打开 UGC 编辑，选择“玩者自创内容”之后建立空白任务，将光标移动到沼泽地带，之后选择退出，柯尔便会从沼泽地带落下。另外这个秘籍在不联网的情况下也是可以用的。

无限XP

玩家在建立空白 UGC 任务之后自己进行游玩，在菜单中选择“超能力”并进行升级，之后选择退出后会发现超能力已经习得，但并没有消耗 XP。利用这种方法我们只需要 6000XP 左右便可以习得全部技能。经过验证这一方法并不会影响奖杯的获得。

关于刷XP

游戏在通关，完成全部支线后仍然无法习得全部善、恶技能。除了利用 BUG 秘技外，玩家还可以在 UGC 任务中刷，其中不少玩家制作的关卡是专门用来刷 XP 的，看到名字为 XP 相关的任务内容多半是一大群敌人站着不动让你刷。





inFAMOUS 2 支线任务

游戏的支线任务很多，但内容大多以清敌或者找东西为主。支线任务以区域划分，完成区域内的任务后该区域便被柯尔占领，具体位置可以按 SELECT 键开大地图查看。

游戏的支线任务一共分三种，正义支线任务（绿色）、邪恶支线任务（红色）、以及普通支线任务（黄色）。前两种任务会根据玩家对任务的选择来提升善业力或恶业力，做完一个区域内的善、恶其中一个任务后，相反的另一个任务便会被封锁。比如完成了红色支线任务，那么玩家的恶业力会增长，同时该区域的绿色善业力支线会被封锁。

普通支线任务中也有不少涉及到改变柯尔业力的任务，根据玩家选择的不同，对柯尔业力的影响也不同。比如在“厉害”任务中，如果柯尔将其杀死便会增加恶业力，如果坚持等看守者回来便会增加善业力。另外一些分支任务做完后可以让该地区的医院为柯尔开放，这个医院相当于是 CHECK POINT，此后在非任务中状态下，如果柯尔不幸死了便可在该区域的医院附近复活。





善业力任务

善 来者不善

跟着这个“叛徒”前进，在沿路上消灭一批异形杂兵后前往最后的地点，将那里的敌人使用粘性炸弹全灭后取得碎片，任务结束。

善 打破僵局

跟着露西走，沿路消灭敌人，最后一批敌人中有冰泰坦，可以使用离子风暴直接秒杀。

善 提高警觉

这个任务中仍然要跟着冰怪朋友前往指定地点完成任务，在最后会遇到大量的暴虐怪，使用火箭或者手榴弹配合离子系列的必杀即可轻松击破它们。



善 寒冰大块头

这次我们的冰怪朋友干脆变成了泰坦，由于其实力超强，又可以躲在他后面让他帮我们挡子弹，这也使得后期击破敌人的过程变得非常简单，将两个仓库的敌人全部消灭后，再用用粘性火箭将最后逃跑的两个冰怪炸死即可。



善 安乐死

冰怪朋友这次彻底暴走，柯尔需要亲自制止它，它与普通的泰坦打起来几乎一样，如果熟悉对付泰坦的战术，在这里的战斗将毫无难度，战胜后会获得一个奖杯。

善 警察游行

拯救被俘虏的警察，非常简单的任务。在后面尾行他们，将这些敌人使用大范围的招式全部一次性“暗算”掉即可。

善 越狱

前往指定地点使用粘性火箭消灭大量敌人，之后跳到笼子上方，将机关敲开，救出里面的警察便可结束任务。



善 自由不朽

前往指定地点救人，这个任务难度算高，因为敌人很多，又有 4 个地点的敌人需要救，可以发挥善业力的优势，做好持久战的准备。敌人中也不乏暴虐怪这种强敌，一定要小心。



善 善事

属于普通的清敌任务，前往指定地点开战，敌人基本上都是异形，近身战没什么难度，最后出现的暴虐怪使用离子风暴直接击毙，这样比较快捷。

善 行刑队

前往楼顶解救人质，将楼顶上的敌人全部消灭，注意速度要快，否则的话人质会被刽子手杀掉。

恶业力任务

恶 生化危机

任务的目的是追击三个敌人，如果已经习得粘性火箭，那这里对他们发射，任其跑得再快都会被消灭。

恶 抛掷废车

跟着妮可丝前往指定地点，使用动力投掷来瞄准妮可丝的位置按 × 抛掷汽车，地点会越来越高，注意调整，全部抛掷完毕后任务结束，车辆会无限补完。

恶 寒流

击败大量的冰冻士兵敌人，第二波会有两个毁灭者来战斗，要小心对付，如果有两个离子风暴就好办了。

恶 摔得越重

前往指定地点干掉两个中BOSS级的敌人，分别是大嘴怪和泰坦。如果玩家此时已经习得地狱火箭，那此战将毫无难度。

恶 山大王

消灭一部分敌人后与直升机再次对决，此时如果已经习得地狱火箭就好办了，直升机在移动当中，要想击中，一定要算好提前量发射火箭。粘性火箭虽然比较容易命中，但考虑到直升机的高耐久度，还是推荐以地狱火箭为主。

恶 狩猎

前往指定范围找到照片中的帽子男，帽子男的位置大概在广场如图所示处，不难找到。



恶 飞车

又是一个扔车的游戏，方法与之前的任务“抛掷废车”类似，用动力抛掷将几个地点的汽车抛向指定地点即可。

恶 复仇

前往两个敌人窝点，将那里的敌人一网打尽，没什么难度，多使用离子旋风即可。

恶 宠物大计

跟着巨嘴怪去消灭冰冻杂兵，其实就是普通的清敌任务，没什么难度。

恶 暗杀者的贪欲

接到任务之后前往指定的船上，之后才发现被墨镜小子算计了，注意在船上的战斗没有太多的补充点，战斗时要小心，有妮可丝的帮助相信会轻松不少。全灭敌人后回去收拾那个戴墨镜的小子，任务完成后会获得一个奖杯。

普通任务

紧急任务

帮忙拿到4个急救包，这4个地方敌人火箭筒较多，威胁很大，推荐玩家在远距离一一击破。

冰茶叶事件

玩家在船上使用L1+×轰击，将圆筒补给品全部轰击出去即可。



监视敌方(一)

一开始需要跟着快速移动的敌人到它们老窝。如果已经习得闪电链和冰柱升空，那么追击他的过程将毫无难度，来到敌人基地后将他们全灭即可。

敌军

前往指定地点会看到敌军的船，可以用闪电链来到敌人船上方，站在上面连扔几个手榴弹即可结束战斗，之后别忘了利用闪电链回岸，船会沉。

隐藏的包裹

发现了藏宝图，物品的位置如图所示，不难找到。



这是一系列的任务，之后击倒某区域的全部敌人后，还会从他们身上掉出几个找包裹的任务，具体地点如下。









海湾战

以战斗为主的任务，敌人是异形与冰冻军团，如果已经习得后期的强力招式，这场战斗不会很难，注意敌方中有暴虐怪，使用高级的手榴弹很快即可将其击败。



双重重击

前往地点后发现义勇军被冰怪俘虏，这里敌人是群聚，又不容易发现柯尔，推荐在这里积攒很多群体杀伤类的能力收集或奖杯内容。



药效

使用动力投掷将药物运往指定地点，老规矩像打高尔夫一样将药抛得又高又远，之

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

后再精确调整至目标点即可，路上的敌人不难对付，主要小心火箭筒的暗算。



搜寻摧毁

这个任务类似前面的“生化危机”，仍然推荐使用粘性火箭，可以自动追击三个冰怪，一开始直接发射三个便可完成任务，免得他们走散。

海岸防卫

前往海岸，将船上的敌人全灭，使用粘性火箭对着船连续发射即可将船击沉。

特别快递

前往房顶上按△键观看下面的情况，下去后将敌人全灭，普通杂兵使用粘性火箭秒杀，毁灭者注意躲避回避后反击。最后将所需物品捡起便可完成任务。

考验

追着爆破狂一路前往指定地点，这里会根据玩家的行为影像善恶槽，上前按L2吸取则会增加善业力，选择攻击则增加恶业力。任务结束后会取得奖杯。

冰风暴

属于清敌任务，敌人中惟一算得上厉害的就是泰坦，但是在高级火箭的狂轰面前也很不经打就是了。

扭马瑞茶叶事件

和茶叶事件一样，柯尔需要前往船上将那里的罐状以及盒子状的物品全部用L1+×轰飞即可。在上船前先在远处连续发射几个粘性火箭，将船上的敌人全部消灭比较保险。

后面同样会出现一系列类似的任务，方法都是将船上的罐状物品全部抛出即可。

同伴

这个笨蛋想证明自己，结果还要柯尔解围，将异形敌人使用近身攻击连续击倒即可，没什么难度。

观光陷阱

拍照任务，首先要前往直冲升杆的地方，使用照相机拍杆子的底部。另外一个任务需要从上往下拍抢劫照片，注意不要被发现了





不当医疗行为

需要取得4个医疗包裹，敌人属于义勇军中的普通杂兵，很好对付。惟独注意的是火箭炮比较多。

过去的决定

前往任务地点遭到算计，敌人有不少在房顶上狙击，使用粘性火箭边移动变发射即可解围。

厉害

柯尔被摆脱看守被关押的犯人，这里可以有两个选择，一是将其杀死倾向邪恶业力，并且之后会与警方开战。等待看守回来则增加善业力。无论选择哪个都可以完成任务。



炮艇外交

用闪电链跳到船上使用粘性炸弹将船击沉即可，非常简单的任务。

直升机VS怪物

这个任务敌人较多，因为有直升机的干扰会有一定难度，建议优先击破。直升机仍然算好其移动点的提前量发射地狱火箭击毁，建议上房顶战斗，这样异形等敌人不会来碍事。敌人中的两个暴虐怪仍然使用手榴弹连扔即可解决。

愚人船

又是对付船上敌人的任务，老规矩，远处使用粘性火箭，剩下的敌人用闪电链飞过去全部近身击倒。

重装武器

暴虐怪，大嘴怪与直升机的组合还是有点棘手的，建议先将直升机引到其他地方单独击破。与直升机的战斗可以上房顶，我方会有火箭击中直升机，可趁机狂轰。之后在房顶上连扔手榴弹将暴虐兽全部干掉，最后面对大嘴怪时相信已经不足为惧。

以科学之名

这个任务需要前往墓地中将所有的异形杂兵引到指定地点再全部消灭。注意过程中可能遇到部分敌人被卡住的情况。建议玩家将怪物引到指定地点后，跳到狮子雕像的台子上等一下，等异形到齐了下去来一个离子吸收或者离子寒冰即可一次性全部解决。



人寿保险

这个可怜的神婆被怪物吞掉了，战斗中异形依然使用近身解决，而大嘴怪由于交手多次，同样也没有任何威胁。

特殊摄影



罪恶塔前方需要拍到上方的建筑，要尽量后退才能拍摄得到。宁静剧场直接拍摄即可。最后还会与敌人交战拍摄照片，直升机可以直接拍，倒地的义勇军可以自己发射火

箭或者轰击将一个推倒在地立刻拍照，而攻击中的暴虐怪可以在远处举着相机等，暴虐怪开始冲过来的时候按下快门即可。完成后还需要再将敌人全灭，才能结束任务。

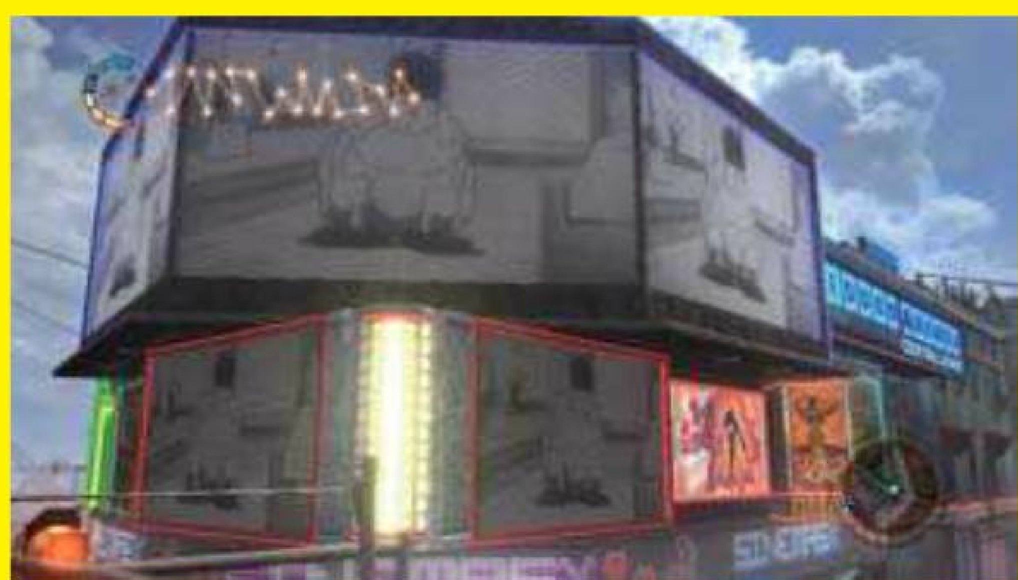


伪装

前往指定地点后，发现这里的街头艺人全部是义勇军，使用必杀将他们全部消灭即可。

切换频道

在所指地点将那里的雷达全部按L2吸收掉电源，之后前往大屏幕前观看扎克播放的影像。动画很长，还是复古风格，是米老鼠么?





纵火

普通的清敌任务，只要站在高处向下面狂轰即可，没什么难度。

胆敢冒犯我们的人们

普通的清敌任务，地点在教堂上，敌人很弱，没什么难度。

监视敌方（二）

首先跟着异形跑，路上使用闪电链和电缆快速前进不难追，到了敌人基地后开战，敌方有暴虐怪，爬到高处释放手榴弹即可。

丢往船外

到达船上以后敌人便会出现，将他们全部消灭后再将两艘船上的补给品轰击出去即可。

过度冲电

站在变压器上进行充电，之后开始前往闪电指示的地方，过程中多使用电缆和漂浮，路线并不难找，很容易看到下一个电缆，尽量减少落地次数，否则的话算任务失败。

过度充电也属于系列任务，玩家之后还会遇到几个类似任务，方法相同。

墓地危机

墓地的敌人分布比较广，但总体来说难度不大，利用墓地的环境分别将敌人击破即可。

秘密任务

前往照片上的地点，来到区域后很明显可以找到这个位置，就在圆形建筑的上面。



专属医生

解救人质的任务，敌人聚集在一起，一个大范围招式将在那里的敌人全灭即可。

监视敌方（三）

前面是追击异形的任务，它跑得不是很快，可以多利用电缆追击，来到敌人基地将它们全灭，注意其中有暴虐怪在里面。

动作画面



前面两个拍照没什么难度，最后三个冰柱上的敌人属于静态的不难拍，空中的敌人等着其从冰柱上跳起即可，暴虐怪的仓库等它使用地面上长出一群豆芽状小虫子的招式时拍照即可。





最后的摄影

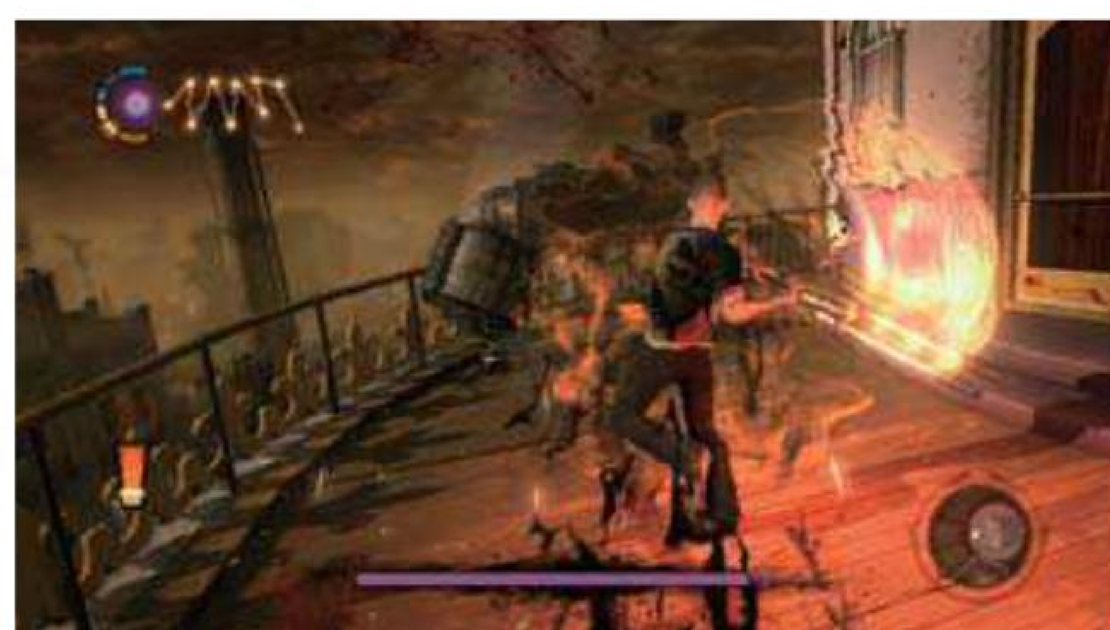
发射激光和发射冰球的泰坦由于拍照要求不高，所以不难拍到，将其消灭即可完成最后的拍照任务。泰坦丢掉一条手臂只要将其血量降到一定程度再拍即可，非常简单。

高傲战士

将几个地点的雷达电量吸收后随便找个有电视的地方观看扎克为柯尔制作的恶搞影片。









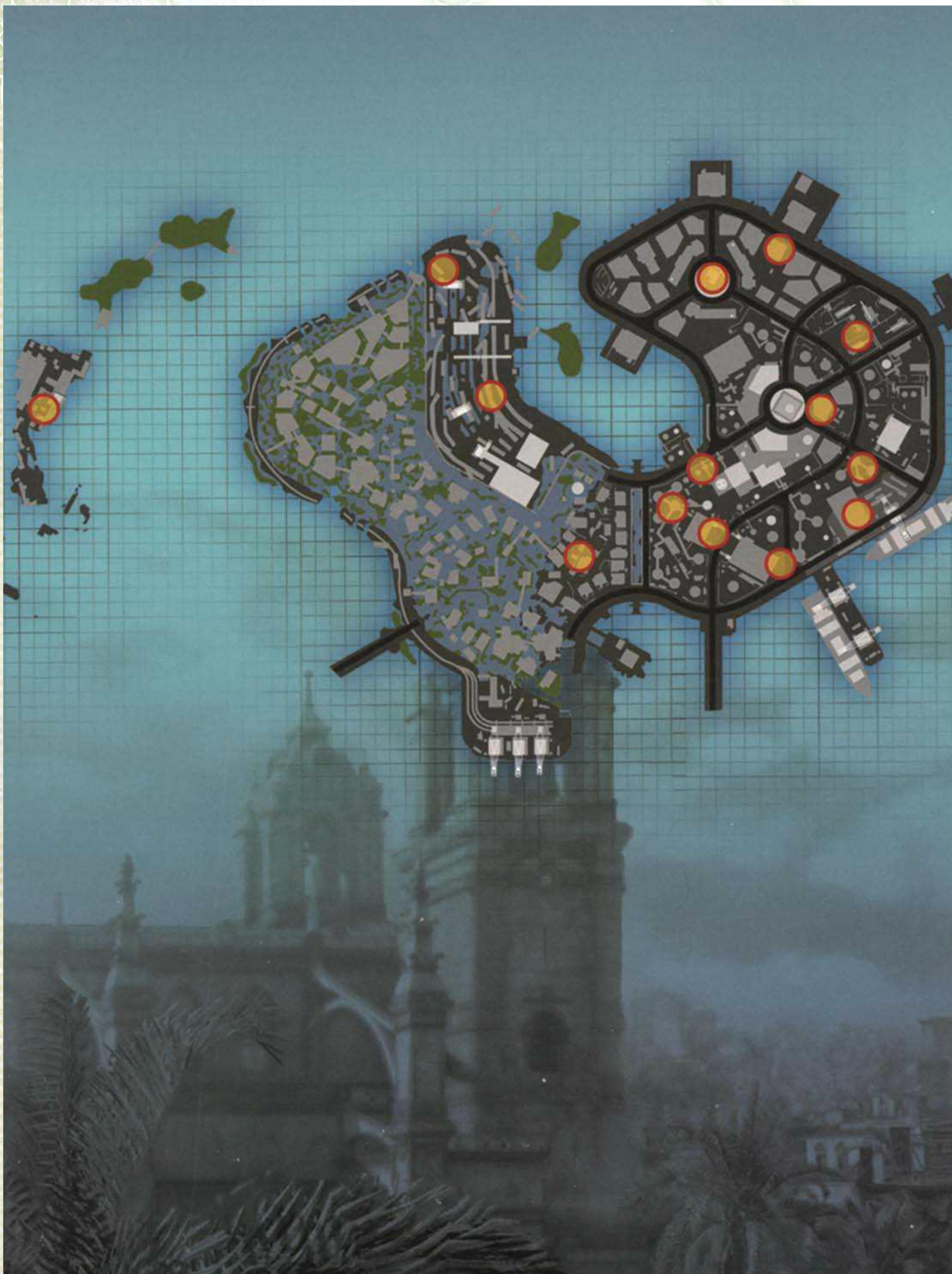
BLAST SHARDS

全爆炸碎片位置一览





DEAD DROPS
全秘密讯号位置一览



WARRIORS LEGENDS OF TROY

《特洛伊无双》以区别于以往无双游戏的模式，营造出了自己的特色。尽管有IGN评分不高、角色少、关卡少等缺点。但深入了解后才能知道游戏隐藏着的乐趣。无双玩家感觉打击感差，到后期会觉得这才是刀刀入骨的感觉，动作虽朴实无华但在最高难度下依然十分考验技巧性，后期拿到强力装备后游戏爽快感倍增。

文 华尔兹　美编 NINA

特洛伊无双		Koei	动作
PS3	Warriors: Legends of Troy		美版
	2011年3月8日	1人	59.99美元
	无对应周边		

系统指南

基本操作

键位	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角移动
○	发动Fury
×	破盾攻击
□	弱攻击
△	强攻击/终结技

键位	作用
L1	捡起敌人落下的武器
L2	锁定敌人
R1	翻滚回避
R2	防御/弹返
START	菜单画面
SELECT	地图显示扩大/缩小

崩攻击

与传统无双游戏不同的是，游戏有着崩攻击的存在，在持盾的敌人面前使用崩攻击可以进行破盾后的攻击，后期装备道具后可以在连击之后输入崩攻击，最后补上一个重攻击，威力不俗。

Fury

Fury 相当于爆气，在爆气状态下攻击力大幅提升，且可以无视敌人的防御。在不少 C 攻击中会有特写画面。在爆气时会将敌人阵开，但要注意爆气后玩家并不是无敌状态，在 HP 为 0 时同样会 GAME OVER，后期获得强力道具的情况下才可以实现 Fury 状态下无敌。



弹返

游戏中的弹返与其他游戏区别不大，都是在敌人攻击的瞬间按防御键之后将敌人弹开，类似“《鬼武者》系列”中的弹一闪设定。在最恰当的时间防御便会使用完美弹返，之后会自动做出反击，攻击力与攻击范围都是通常的 1.5 倍。

翻滚

游戏翻滚时有无敌时间，但翻滚并非完全无敌，在起身瞬间会有攻击判定。装备道具 Bracelet of Dolos（ドロスのブレスレット）则可以翻滚中完全无敌。玩家可以利用翻滚取消轻攻击，不少战斗需要利用攻击后，在敌人出招瞬间翻滚的技巧来战斗。另外在回避中可以很安全地将武器捡起，是比较实用的技巧。

捡武器

在游戏中可以将击败敌人后地上的武器捡起，之后可以进行普通攻击以及按三角键的投掷攻击，范围较远，在锁定敌人后扔出，攻击力与射程都不俗。不过除了枪之外所有的武器扔出后都有可能被敌人防御。投掷武器击倒敌人后所得到的 Kleos 报酬要比通常高不少。



终结技

终结技的使用方法一般有以下几种。1：对着普通杂兵使用崩攻击之后（根据连击数不同动作会有区别）。2：在敌人背后按三角。3：部分特殊敌人濒死时使用。4：敌人逃跑时使用。以上情况都可以使用终结技来终结对手，之后所得到的 Kleos 报酬增加，装备道具的情况下可以瞬间满 FURY 槽。

回复体力

游戏中没有传统无双中的补血道具，玩家要补充 HP 时就要提倡进攻，战斗中攻击敌人后即可回复 HP，但这个 HP 并不会马上补充，可以看做预备槽，这时需要离开战场一部分时间，才能将预备槽中的 HP 补充。在拿到 GIEDLE OF HIPPOLYTE（ヒッポリュテの帯）后补血会变得十分便利。

彩蛋模式

游戏中达成特定条件后可以开启菜单模式，玩家可以在 OPTIONS 中的 CHEATS 里开启。

SUPER STRENGTH（ハイパーブロー）	EASY难度通关	通常攻击带有吹飞效果
BIG HEADS（ビッグヘッド）	普通难度通关	游戏中所有人物都会变成大头模式。
SUDDEN DEATH（サドンデス）	困难难度通关	攻击获得的Kleos为平时的2倍，但是只要受到攻击便会死亡。
INFINITE AMMO（武器オートリロード）	EX难度通关	捡起武器后可以无限扔。

快速刷钱大法

推荐打挑战中的 Epic Rampage，然后在 OPTIONS 中的 CHEATS 里，将困难难度通关后的选项 SUDDEN DEATH（サドンデス）开启，选择人物为 Paris。

装备中除了几个增加攻击力的道具外，最好能有双倍射箭的 Emblem of Atalanta（アタランテの纹章）增加攻击范围。FURY 中完全无敌的 Armor of Hephaistos(ヘパイトスの铠）也是必备的，最好还有 FURY 消耗减半的 AMAZONIAN ROYAL SASH（アマゾネスの帯）。最重要的是 Kastor's Spearhead(カストルのスピアヘッド），这个道具作用在于 FURY 槽处于最大值可



以获得双倍的点数。

有了以上这些道具后，进入挑战。在一开始很快将 FURY 蓄满，之后用 Paris 的△射箭边打边退，在 FURY 全满的情况下是双倍 Kleos。到了后期敌人多的情况下发动 FURY 即可，由于有 FURY 下无伤的道具，便不用怕被一击致死。而且在 FURY 下连续攻击敌人，很容易再次将 FURY 打到最满，这样又有双倍 Kleos 拿。打到一半左右时，点数就能到达最大值 9999 了。此时由于无法获得更多的分数，玩家可以选择不再攻击敌人，故意被判任务失败，但之前的点数照拿，只是少了过关的几百点点数而已，省去了不少时间。

这样每场能拿（9999+9999）*2=39999 的经验值，很快便能买全所有道具。

角色性能介绍

Achilles、Patroklos、Hektor、Aeneas





Achilles、Patroklos、Hektor 和 Aeneas 这 4 个角色总体差别不大，仅在个别动作和能力上有所区别。不过用起来的方法基本是一样的。

这四名角色都是属于重视攻击范围与轻攻击的角色，□□△出招快，范围广，□□□△在范围上有所延伸，但是会有一个回撤的动作影响出招速度（Hektor 除外）。四名角色较大的区别在于□□□□△这招上，Achilles 为双连击，Patroklos 则在发动后的突击动作中带有攻击判定，Hektor 为单发攻击，胜在出招快威力高，Aeneas 虽然是大范围的三连击但出招较慢。四名角色单按 × 破防使用必杀攻击后有对周围的震地攻击，还可以对下一个杂兵继续使用必杀攻击，蓄 FURY 很快。缺点是攻击力不高，△△△重攻击连接范围较单一，不锁定的话会比较难命中。装备 Bracers of Jason（**イエソンの腕当て**）后将轻攻击范围再次扩大，配合轻攻击威力全满突破界限的道具可以发挥最强威力。

Odysseus、Paris



Odysseus 与 Paris 都属于远程角色，远程攻击在游戏中都非常吃香，尤其是有快速蓄满 FURY 装备的情况下，装备上双倍飞刀、弓箭和重攻击突破界限以及全满的道具后近距离攻击力输出超过两个力量型选手。△△△在任何距离下都有很强的攻击力，对方防御的情况下就发动 FURY 猛射。



□□□△近距离使用更是将所有攻击力集中在一点，效果非常明显，EX 难度下的 BOSS 都撑不了几下。□□□ × 是范围破防技，使用之后可以对着周围范围内的敌人使用必杀攻击，蓄 FURY 能力一流。惟一的缺点可能就是各项基础能力稍弱，装备上加能力的道具就无敌了。Paris 在范围与攻击力上更胜一筹，Odysseus 则擅长牵制战。

Ajax



Ajax 是典型的力量型角色，重攻击有着一等一的破坏性，不过出招慢依然是此类角色共通的缺点，轻攻击范围也非常小，好在 HP 够多。Ajax 尽管身材魁梧，但是翻滚方面是和其他角色一样共通的，可以利用这点打机动战，前期攻 EX 难度时可以用△连击后翻滚的方法。范围技方面□□△有很强的持续范围，属于推进技能，杂兵堆里非常好用，□□□△的挥盾虽然攻击力高，但在范围上则显然弱了点。在 × 破防之后使用必杀攻击可以将敌人举起来扔到敌人堆中进行打击，在部分 BOSS 战中 Ajax 会使用不少独有的 QTE 技能。



Penthesila

作为游戏中惟一的女性角色，Penthesilea走的则是完全刚猛的力量型角色路线，长斧挥舞时范围很广，配合□□□△有极佳的扫敌效果。□□□□△虽然同样为范围技，但出招过慢，推荐装备Diadem of Heroism(英雄の王冠)。连按△的重攻击连击打击位置比较单一，但胜在距离很长，在与BOSS级敌人拉开距离1对1时非常好用，装备重攻击全满以及突破界限的道具后攻击力可观。Penthesilea在破防技方面要弱一些，和Ajax一样，在×破防之后使用必杀攻击有一次将敌人扔出的机会，但位置比较难掌握。



攻破Expert难度强力道具推荐

想在游戏的Expert难度下驰骋，就少不了后期的一些超强力装备。游戏中不少装备需要打过Expert难度下全部任务之后才能获得，而不少任务如果没有足够的实力，完成起来会非常困难。所以推荐先将一些简单的强力道具入手之后再开始Expert难度全任务之旅。



Hero's Chain 英雄の首饰

在第9章完成全部分支任务后可以取得，作用为防御敌人攻击后增加FURY槽，由于发动FURY是攻破Expert难度的利器，所以这个道具在不少关卡中非常好用，大部分时间只要死防即可蓄满Fury，再加上只要任意难度下完成第9章的全部任务即可获得，所以推荐早日入手。缺点是后期大部分敌人会使用破防攻击，以及取得使用必杀攻击后FURY槽全满，这个道具的价值就会打了折扣，在众多强力装备面前会没有多余的空间装备。

GIEDLE OF HIPPOLYTE ヒッポリュテの帯

在第15章完成全部分支任务后取得。这个道具也是必须的，装备之后发动FURY即可回复LIFE的预存值，取得方法同样只需要打过任意难度下第15章的全部任务即可，是回复HP的主要来源，一定要早日拿到。

AMAZONIAN ROYAL SASH アマゾネスの帯

EX难度下第6章完成全部分支任务后取得，这个道具装备之后发动FURY的时间会大大延长，虽然取得必须在EX难度下，但本关通过全部任务并不困难，推荐有了以上两种道具之后就将这个道具拿下。

Crown of Troy トロイの王冠

在13章完成全部分支任务后取得，这个道具的作用为可以防御360度敌人的攻击，装备后不怕被围攻，在不少关卡中非常管用。而取得方法也较为简单，推荐早日入手。

Emblem of Atalanta アタランテの纹章

第10关夜袭中EX难度下完成全部分支任务后取得。这个道具是Odysseus与Paris的主要攻击力输出来源，有了这个道具后两人的实力才会真正发挥。夜袭关卡前半部分用潜入的形式难度不高，后期脱出时是个难点，可以参考攻略内容。有了这个道具后Odysseus和Paris攻关难度都会简单许多。

Armor of Hephaistos ヘパイトスの铠

EX难度第18章完成全部分支任务后取得，有了这个道具，我们在发动FURY后便可以实现无敌状态，配合FURY发动时间两倍的**アマゾネスの**带，对付大部分敌人都不在话下，也是无敌打法中最重要的一个装备。但是本关难度也不低，没有足够的实力很难攻破，具体可以参考攻略中的部分。



Horn of Madness
リッサの角

EX难度下第19章完成全部分支任务后取得。Horn of Madness的作用是使用必杀攻击之后即可迅速蓄满FURY槽，这样配合上面几种道具之后在杂兵战中便会变得简单得毫无乐趣可言。玩家需要做的只是按×将敌人破防→按△使用必杀攻击→按○键发动FURY→按×将敌人破防→按△使用必杀攻击→无限循环。不过想拿到这个道具并不容易，两场限制时间的战斗就对攻击力有很高的要求，推荐有一定实力后再来取得。自己实在过不了的关卡再装备这个道具来打，否则会丧失不少乐趣。



Bracers of Jason
イエソンの腕当て

第21章EX难度完成全部分支任务后取得。Bracers of Jason的作用为使所有普通攻击变为完美一击，有了这个道具之后轻攻击范围与威力大幅上升，几个重视轻攻击的角色便可以翻身。要得这个道具必须通过EX难度下的最后一关，难度可想而知，同样推荐后期再来取得。

Odysseus'Dagger
オデュッセウスの短剑

有了任何攻击都是完美一击的装备再配合完美攻击时敌人无法防御的Odysseus'Dagger（オデュッセウスの短剑），从此敌人的防御形同虚设。

除了这些道具外，基本的重攻击全满以及界限突破的几样装备自然少不了。部分关卡要取得EX难度下全任务还需要装备特定的道具，具体可以参考攻略部分。总之，有了强力装备才是攻破EX难度全任务的重中之重，玩家一定要早日取得。

全关卡EX难度攻破指南

Chapter01 Landing（上陆）



作为游戏的第一关，难度不高，但要在EX难度下拿全分支任务还是需要一些好装备的。由于任务有时间要求，那就需要有足够高的攻击力，所以推荐后期再来挑战本关。关卡前半部分属于教学流程，没什么难度，可以选择无视敌人直接向川上方前进。

第一个任务“Rescue the trapped soldiers”纯杀敌，没什么难度。后面两个任务几乎是一起出现，“Stop the stone threwers in under 4 minutes”有时间限制，所以需要快速将途中出现的分支目标击破，如果有重攻击攻击力全满的话，配合大范围的□□△会有不错的效果。任务完成后跑到最后的投石机处决斗光头BOSS，注意在战斗中适时弹返即可。

分支任务

Rescue the trapped soldiers

味方部队の救援

在地图北，川上方出现的任务，将区域内所有敌人消灭即可。

Stop the stone threwers in under 4 minutes

240秒以内投石机への到达

在向主线任务进发中，将手持双矛武器的敌人击破后出现的任务，需要240秒以内到达投石机处。

Clear the path up to the ridge

丘一带にいるすべての敌部队の击破

在向投石机进发途中出现的任务，将敌人全灭即可。注意如果直接到达投石机处则宣告本任务失败。

隐藏装备

Foreign Soil　丰穰の土

承受敌人远程攻击的防御力上升。
取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Amulet of Eos　イオスのアミュレット

弱攻击与强攻击的威力界限突破最大值 。
取得方法：本关EX难度下完成全部分支任务。

Chapter02 Perimeter（侵攻）

本关难度很低，EX难度完成全部任务没有任何问题。尤其是已经装备了EMBLEM OF ATALANTA后。攻击方面以□□□△的多个飞镖为主，攻击力高外加使敌人倒地效果。几个特殊敌人尽管攻击力高，但在发动FURY之后，对连续使用□□□△也没有抵抗力。

最后阶段多个弓兵和双刀兵同时出现有一定威胁，应该及时发动FURY击破。双刀敌人可以在远程连按△键射飞刀，如果难以命中，可以在爆FURY的情况下使用。手持盾牌的巨型敌人以滚动到其身后□□□△为主。总体来说本关难度不高。



分支任务

Capure the south road 南側ルートの确保

战斗开始后，向第一个分支路口的东南方前进，将那里敌人清空即可。

Save the Greek army 味方部队の救援

在向地图北行进的过程中发生，将几个据点内的敌人消灭即可。注意速度要快，我方被全灭的话会被判定为失败。

隐藏装备

Ring of Asklepios アスクレピオスのリング

濒死时（HP为红色）HP徐徐回复。

取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Heart of Dione ディオネの心脏

HP与Fury槽最大界限突破。

取得方法：本关EX难度下完成全部分支任务。

Chapter03 Resistance（危机）



一开始的任务相信难倒了不少玩家，其实要控制村民人数维持在30以上，只需要装备第11关的道具Piece of the Greek Wall(防壁の残骸)即可，玩家所要做的只是到达指定地点后快速清除那里的敌人。本关最后的决斗也没什么难度，PATROKLOS大开大合的招式仿佛等着你去弹返他，最后他会发动FURY，可以优先回避一段时间再开始反击。



分支任务

Rescue 30 civilians トロイ市民の救出30人以上

将村民死亡人数控制在12人以下。推荐装备Piece of the Greek Wall。

Rescue the trapped Trojan soldiers 味方部队の救援

在战斗一开始，中央部位，西南方向的分支道路中。将敌人全灭即可。

隐藏装备

Child's Gift 市民の献上品

队友受到的伤害减半。

取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Patroklos'Blade パトロクロスの剑

使用轻攻击时也可以起到破盾的效果。

取得方法：本关EX难度下完成全部分支任务。

Chapter04 Honor（运命）



如果PARIS已经拿到EMBLEM OF ATALANTA，那么本关难度会大幅下降，关卡难点不多，除了一开始的主线任务需要快速消灭敌人外，其余全部属于清敌任务。使用□□□△的话杀敌速度会倍增。个别攻击力高的特殊敌人可以在远处射箭，之后爆FURY使用□□□△消灭。

最后的决斗仍然需要利用远程射箭蓄FURY，之后爆FURY□□□△来击破。对方攻击力不高，不难对付。



分支任务

Destroy the General's camp　山顶にある敌据点の制压

在第一个镇压点西边，向南走进入山坡，将那里的敌人全灭即可。

Rescue all of the remaining Trojan armies　味方部队の救援

镇压所有据点，将第一个主线任务完成后便需要玩家镇压4个据点，将据点处的敌人全灭即可。

隐藏装备

Love's Favor　女神の宠爱

决斗时受到的伤害减少。
取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Bracelet of Eris　エリスの腕轮

弱攻击以及 Fury 槽最大值突破界限。
取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。

Stone of Poseidon　ポセイドンの翡翠

崩坏攻击时敌人气绝时间突破界限。
取得方法：Expert 难度中击破本关最后的 BOSS 即可。

Chapter05 Conquest（征服）



本关也可以在前期完成，几个任务大多为杀敌，对攻击力之类的没什么太多限制。但仍然推荐以高攻击力为前提攻下本关。两个清敌的分支任务，玩家要面对两个手持双茅与大盾的特殊敌人，建议不要走太快，等队友走过去吸引对方攻击再趁势一个一个清除。

同时面对三个特殊敌人，是本关最大的难点，需要有耐心。仍然建议将他们三个引到我方部队中再开打，不然被三个人同时攻击撑不住几下。推荐先发动 FURY 将持大盾的敌人击破，他的攻击大多速度很慢，尽管有破防攻击以及大范围震地技能，但只要及时翻滚便不难躲避。对付两个手持双茅的敌人时，推荐先让队友拖住其中一个，在 1 对 1 的情况下便可无压力。

最后的决斗没什么难度，BOSS 弹开我方攻击后下一次出招非常慢，很容易防御或者直接弹开。爆 FURY 用重攻击猛轰便可很快将其击败。



分支任务

Capture the storehouse　谷物仓の制压

内门前压制结束后发生，将指定地点区域内的敌人全部消灭即可。

Capture the barracks　兵舍の制压

内门前压制结束后发生，同样是将制定地点区域内的敌人全部消灭即可。

隐藏装备

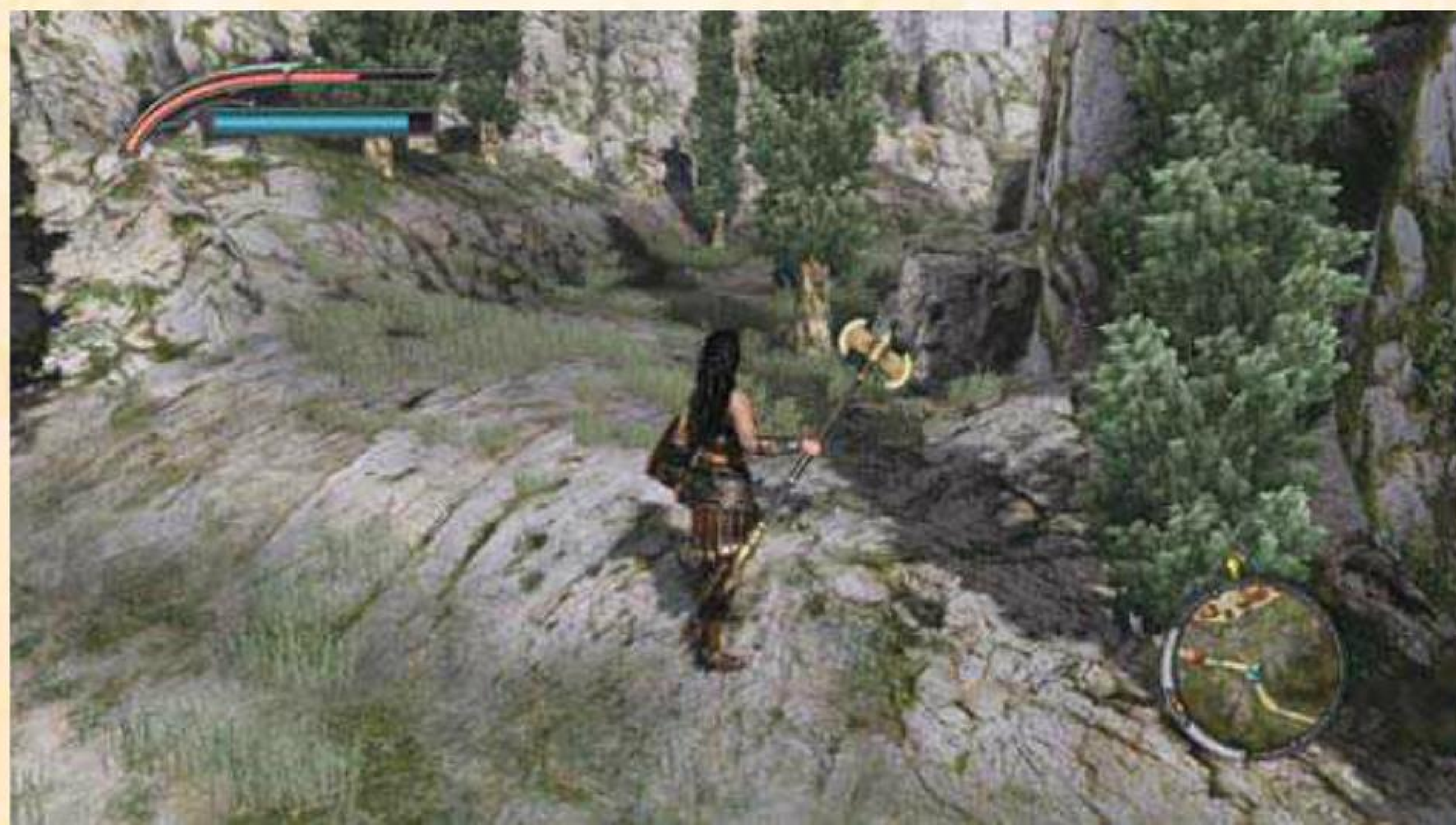
Commander's Bracelet　コマンダ—の腕轮

我方队友攻击力两倍。
取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Aeneas'Sword　アイネイアスの刀

战斗中 HP 徐徐回复。
取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。

Chapter06 BLOOD（悲剧）



本关在通过所有分支任务后会取得重要道具 AMAZONIAN ROYAL SASH（アマゾネスの带），推荐前期来挑战，需要注意的是两个分支任务触发条件是隐藏的。

关卡中比较困难的可能是与光头敌人的决斗以及最后的 BOSS。前者由于没有好装备的情况下挨不了几下便挂了，使用重攻击的话风险太大，而轻攻击第三下出招较慢，所以可以用□□之后翻滚的办法慢慢将其磨死。

最后与 THESEUS 的 BOSS 战前最好蓄满 FURY 槽，在战斗中先将杂兵清光，在和 BOSS1 对 1 的时候建议以重攻击的三连击为主，攻击力高，距离远，打完三下就翻滚，以免被还击。见 THESEUS 防御时最好不要攻击，容易被弹开。被弹开后可以用翻滚及时躲避，BOSS 要很久后才会还击。THESEUS 在远处挥刀时是最佳攻击时间，重攻击可以直接打出其硬直。如果对方爆 FURY 一定要以回避为主，不要硬拼。总之本关即使没什么好装备，达成全分支条件过关也不难。全部任务完成可以拿到实用道具“AMAZONIAN ROYAL SASH”（アマゾネスの带）。



分支任务

Kill the Guardian　タートルの击破

本关一开始，前进一小段后右边会有隐藏道路。从这条道路上去可以遇到两批敌人，将他们击败即可。

Aid Molpadia's Army　味方部队の救援

完成上一事件之后，从隐藏道路的门进入，之后来到正门，将那里的敌人全部击破即可。

Secure the palace entrance 宮殿前の制圧

町内东南部的敌人全部击破即可。

Rescue the Amazon prisoners 捕らわれた味方兵の救出

将町西边建筑物外的敌人全部击破后对着门按 × 键，将里面的人救出。

隐藏装备

Horn of the Minotaur ミノタウロスの角

与神类 BOSS 战斗时攻击力增加。
取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

AMAZONIAN ROYAL SASH アマゾネスの帯

Fury 发动之后，消耗量减半。
取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。

Chapter07 Renown（突进）



要攻破全部任务有一定难度。首先保护冲车就是一个很大的难点，EX 难度下被 BOSS 级敌人攻击一下最少 10% 的损伤。推荐装备第十一关的道具 Piece of the Greek Wall（防壁の残骸），这样队友有双倍防御力的情况下对保护冲车有很大帮助。

前面几个地点推荐不要破墙，先将两边的敌人清空之后再破墙干掉前方的敌人，免得被三方同时袭击。最后一处的敌人较多，且有两个特殊敌人，推荐先将右上方几个射箭的敌人击破，免得被干扰。之后发动 FURY 开始清杂兵，推荐使用攻击范围广的□□△。杂兵死的差不多了就可以将两个特殊敌人引到下方开打，千万不要在冲车附近开战，很容易损坏冲车。要拿隐藏道具的玩家注意灵活利用检查点，冲车一旦受损便要从检查点重来。这样才能确保冲车在最后阶段耐久度维持在 80% 以上。



最后的决斗战在 60 秒内击破对方也有一定难度，除了重攻击力全满的道具不能少外，还要注意打法上的问题。战斗开始后先不要使用 FURY，上来就按 × 对其破防后按△使用必杀攻击，注意有需要连打的 QTE，成功之后可以扣除对方很多 HP。在其起身空挡可以再次使用一个破防攻击接必杀技。AJAX 打 BOSS 的主力技仍是发动 FURY 之后，连按△重攻击连打。如果 FURY 用完还没把他打死，便继续使用破防后的必杀攻击即可。

分支任务

Keep the ram above 50% health

ラムの耐久度の维持50%以上

将海滩上的敌人全灭之后发生，保护冲车的耐久度在 50% 以上。

Kill Eetion in under 1 minute

60秒以内エエティオンの击破

最后的决斗战斗中，60 秒内将对方击破。

隐藏装备

Banner of Thebe テーペの军旗

Fury 满时防御力增加。
取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Robe of Hekate ヘカテの衣

Fury 与重攻击最大值突破界限。
取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。

Stone of Zeus ゼウスの天青石

LIFE 的最大值突破界限。
取得方法：冲车耐久度维持在 70% 以上

Chapter08 PLAGUE（探索）



一开始除了部分手持双刀的特殊敌人外，基本无难度，而关底的 BOSS 巨神像 Apollo 是本关的难点所在。

此战一定要装备防御正面以外攻击的 Crown of Troy（トロイの王冠），否则的话遭到群体攻击时会非常不利。有了这个道具的时候我们平时的打法应以防御为主，只要有耐心就算全程防御积攒 Fury 槽也是可以的。但为了更快地将 BOSS 击破，我们还是应该以主动进攻为主。AMAZONIAN ROYAL SASH（アマゾネスの帯）和 GIEDLE OF HIPPOLYTE（ヒッポリュテの帯）必然不能少，最好再有个重攻击力全满和重攻击力界限突破的道具，这样打起来更快一些。

开战时 BOSS 必然会用趴下放毒，这时候是绕到其背后连按△使用重攻击的好机会。几下之后敌人就会猛扑过来了，这时建议玩家一直按住防御，同时往 BOSS 的面前走，这样它有很大几率使用横扫攻击，可以将杂兵全部扫飞。但也要注意 BOSS 的地面直线震地攻击，这招是不能够防御的，需要玩家快速翻滚回避。神像将杂兵扫开之后，可以发动 Fury 猛攻，但要注意 BOSS 的踢脚，建议以收招快的□□△为主要攻击方式，这招范围广还可以干掉不少杂兵。Fury 用完后，便可以对剩下的几个杂兵使用弹返攻击或者终结技，迅速增长 Fury 槽。发动 Fury 后将杂兵全灭，专心面对 BOSS。基本上站在 BOSS 脚下连接△使用重攻击便可持续最大伤害输出。只要看到 BOSS 有踢腿的动作就马上按翻滚回避。在 BOSS 第二次召唤杂兵时有很长的时间可以让玩家攻击。如此循环，只要有耐心，便可进入第二回合。

第一回合QTE △→△连打→□

第二回合仍然以回避到其后方△连按猛攻为主，杂兵出来后我们的主要任务仍然是防御，积



攒 Fury 槽后将杂兵消灭。BOSS 这下只能用手的横扫攻击，速度很慢，虽然仍有震地破防攻击，但只要及时翻滚回避就不用担心被打到。单独面对 BOSS 时，建议翻滚到其后方攻击，BOSS 放毒，就移动到腰部位置，卡在那里猛攻，这样它的大部分攻击都无法命中玩家。最后的 QTE 会根据难度不同发生些变化。

EX难度QTE △→△→□连打→△→○→□→△→×→△→×连打

分支任务

Destroy the General's camp 捕らわれた味方部队の救出

在向神殿前进的路途中便会遇到，帮助我军将东南方的敌人全部消灭即可。

Rescuee all of the remaining Trojan armies 湖岫にある敌据点の制圧

在东北处的两个分支那里，走西南方向，向高处走即可触发这个消灭全部敌人的分支任务。

隐藏装备

Priest's Dagger 神官の短剑

与神 BOSS 战斗时防御力增加。

取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Shard of Plague Sword 巨像の剑の破片

在发动 Fury 攻击时，会同时放出烟雾，给予敌人攻击。

取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。

Chapter09 Champion（英雄）

EX 难度从本关开始，如果没有装备攻击力全满的装备下很难对敌人造成有效的攻击。尤其是几名近距离攻击型角色，攻击力不高的话打起来颇为棘手。

一开始就有一场决斗战，此战由于一开始没有 FURY 打起来挺吃力的，建议装备决斗用道具，以翻滚回避后的反击为主。

分支任务中击破 250 人，如果没有高攻击力为前提会非常花费时间。而数量方面，只要将做主线任务时沿路的敌人全部消灭便不会有问题。本关中使用远程攻击的敌人较多，玩家需要格外小心，推荐翻滚到敌人堆中释放 FURY 优先击破他们。总之本关的装备一定要以高攻击力为前提。



最后与 AJAX 的决斗难度不低，AJAX 的攻击大开大合，速度慢，但威力很高。要想战胜他首先需要装备几样决斗时有利的道具，比如 Lion Statuette(狮子の像) 和 Love's Favor (女神の宠爱)。战斗中应该以弹返其攻击为主，AJAX 通常不会主动进攻，玩家在攻击中很有可能被弹开，这时算准时间防御或者将 AJAX 的攻击再次弹开即可。由于他动作缓慢，所以弹返并不困难。最后阶段他会使用盾牌横扫的高攻击力招式，建议翻滚躲避。与 AJAX 的战斗尽量少防御，他的破防攻击相当厉害。



分支任务

Recapture Trojan farmland 农场エリアの制圧

将第二个主线任务完成后出现，三个区域内的敌人全部击破即可。

Kill 250 Greek 250以上敌兵の击破

击破 250 个以上的敌人。

隐藏装备

Hero's Chain 英雄の首饰り

防御敌人攻击时 FURY 槽增加量上升。

取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Ajax'Gauntlet アイアスの笼手

崩攻击可以对敌人造成伤害。

取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。

Chapter10 Nightfall（夜袭）

前面的夜袭部分并不难，不追求不被发现的话，可以一直无视敌人冲向最后的据点。当然，不要忘了途中在西北处消灭据点的分支任务。那里的敌人比较强的是特殊敌人 RHESOS，不过由于其出招慢，大可翻滚到他背后使用□□□△的攻击慢慢磨。由于 Odysseus 打过这关才能拿到飞镖双倍的装备 Emblem of Atalanta(アタランテの纹章)，所以攻击力较低，要有足够的耐心。使用△连按的飞镖远程攻击比较安全，但伤害相对较少。

而要达成夜袭不被发现的玩家推荐玩家开启全 EX 难度通关后的彩蛋 INFINITE AMMO (武器オートリロード)，这样捡起敌人的武器后可以无限扔，大大降低了潜入的难度。玩家只需要对着一开始的敌人后面按△，捡起武器在离下一个敌人远一点的地方按 L2 锁定后丢出即可。注意尽量等面对面的敌人走散了再攻击。过程中有两个存档点，玩家不小心被发现了选择从存档点重新开始即可。来到第 2 个存档点储存后，要一直等营地里的敌人演讲



完，他们便会离开。干掉最后的两个2个卫兵，之后即使被发现也可以拿到隐藏道具了。

到达脱出点之后需要将路途中追击的敌人全部击破。过程中难度不小，尤其是遇到多个持双刀的特殊敌人以及投标枪的杂兵敌人时最为棘手。由于双刀敌人攻击力较高，推荐拉开距离使用□□□△的攻击，前三下轻攻击可以挥空，确保最后一下重攻击攻击到对方即可。如果同时面对多个敌人没有装备360度防御的Crown of Troy(トロイの王冠)情况下，建议还是以发动FURY后在远处扔飞镖为主最为保险，等蓄满了FURY再开始反击。在遇到成群远程投标枪的敌人时非常麻烦，推荐翻滚到他们面前后马上爆FURY将他们全部击破，专心面对双刀男。部分地点的战斗可以利用场景角度跑到投标枪敌人的射程外战斗。最后一波敌人发动FURY使用远程攻击将其他敌人全部击破后，留下光头特殊敌人一对一应该没有任何难度。

分支任务

Captyre the forward camp 敌前线据点の制压

西北处据点的敌人全部消灭。

Kill all reinforcements すべての敌増援の击破

到达一开始的脱出地点便会触发，将追击部队全部击破。

隐藏装备

Necklace of Nyx ニュクスの首饰り

濒死时（HP为红色）攻击力上升。
取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Emblem of Atalanta アタランテの纹章

使用飞刀与弓箭时，发射数量为普通状态下的双倍。
取得方法：本关EX难度下完成全部分支任务。

Stone of Hermes ヘルメスの琥珀

弱攻击威力突破上限。
取得方法：在到达最后营地前不被敌人发现。

Chapter11 Breach（转机）



本关的难点在于杀250人的任务，要达成这一目标，惟有前往西南方的门前战斗，虽然有无限数量的敌人给玩家刷，但也有众多特殊级的敌人在等着玩家，这里推荐不要理会他们，让队友把他们拖住，自己专心等新的杂兵出现即可。因为即使将几个特殊敌人击破，不一会儿又会有新的补上来，吃力不讨好。还有个难点在于好不容易杀够250个敌人后没有检查点，玩家在前往下一个主线任务时必须击破那里的几个特殊敌人，如果不幸挂掉了玩家就必须再杀够250人来挑战。所以那里的战斗一定要小心，FURY无敌等几个强力装备都要装上，好在会有杂兵经常来给玩家提供FURY槽，稳扎稳打就可以通过这里。最后会进入神BOSS战。

这个BOSS应该是神BOSS中最好对付的，前提是最好有必杀攻击后FURY槽全满的Horn of Madness(リッサの角)，以及发动FURY后无敌的道具Armor of Hephaistos(ヘパイトスの铠)。战斗开始后巨人只会使用两种震地攻击，一种用脚的大范围震地，可以保持距离翻滚躲避。另外一种则是直线型攻击，两种攻击威胁都不大。并且震地攻击可以将附近的杂兵全部放倒，玩家要做的只是将躺在地上的敌人用必杀攻击补上一下，因为有必杀攻击后FURY槽全满的道具，这样很快便能发动无敌的FURY来狂攻，即便没有这个道具积攒FURY也是很快的。注意站在BOSS两腿之间攻击比较难命中，在侧面攻击的效果会比较好。

第一回合QTE △→×→△连打





第二回合BOSS眼看不到的情况下要比之前强一点，多了横扫的技能，以及一招威力与范围都十分强力的技能，这里其实还可以利用施展必杀攻击时的无敌时间来躲避，对杂兵按×破防之后直接使用必杀攻击的话还可以再施展一次，利用这个无敌时间顺便蓄满FURY槽。攻击BOSS第二形态反而判定比较大，最后的QTE不要失误即可。

第二回合QTE △→○→□→□连打→△→△→□→○→△→○→△

分支任务

Secure the area before the Greeek wall 防壁の东侧一带の制压

到达防壁后向西一点的位置触发，将8个据点内的敌人全灭即可。

Kill 250 Greek soldiers 敌兵250人以上击破

到达防壁后发生，杀掉250个以上的敌人（地图左下方有很多）

隐藏装备

Piece of the Greek Wall

防壁の残骸

我方保护的群体受到攻击伤害减半。
取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。
取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Eye of the Cyclops　サイクロプスの眼

Fury 发动后将敌人震倒。
取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。

Chapter12 Desperation（阻止）



本关难点在于前半部分，要想在 Expert 难度下完成救出任务，必须装备第三章获得的装备 Child's Gift（市民の献上品），这样才不至于 Afamemnon 被秒杀。之后的护送尽量冲在前面，将一批一批的敌人用□□△抡死，注意不要有漏网之鱼，随时查看 Afamemnon 的安全。

在高原处拆掉三个炮台需要将敌人全灭才能触发，最后会陷入与 SARPEDON 决斗的局面。

在 90 秒内将其击破算是个难点。首先战斗开始就会发现他非常喜欢防御，基本上玩家的重攻击三连击最后一下都会被防住。我们应该以弹返之后的反击为主，偶尔用破盾攻击打，是可以将他的盾破坏的，但是破坏之后他会回避玩家的攻击，耽误时间，反而更困难。本关建议装备重攻击突破界限以及重攻击威力全满的道具，这样才能在时间内将其击败。而 FURY 发动后无敌的道具可以让我们在发动 FURY 后专心的展开攻击。SARPEDON 到后期会使出一招旋转攻击，威力高不说还不能防御，看到这招时一定要翻滚躲避。好在这招发动时间较慢。SARPEDON 一共会转 6 圈，在其转完第 6 圈之后，上前攻击可以发动一次 QTE，等他起身后继续连续重攻击追击。总之，这场决斗如果是在攻击力不足的情况下，是很难时间内将其击败的。实在不行可以打 14 关的 EASY 难度，拿到决斗时攻击力上升的道具会轻松一些。

分支任务

Prevent Agamemnon from going below 70% health

アガメムノンのLife70%以上を维持

Agamemnon 的 LIFE 维持在 70% 以上。本章一开始的任务，Expert 难度下必须装备 Child's Gift（市民の献上品）才行。

Kill Sarpedon in under 90 seconds

90秒以内サルペドンの击破

在最后与 Sarpedon 的对决中 90 秒内将其击败。

隐藏装备

Cloak of Sarpedon　サルペドンのマント

濒死时 (Life 为红色)FURY 徐徐上升。
取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Armlet of medeia　メディアの腕轮

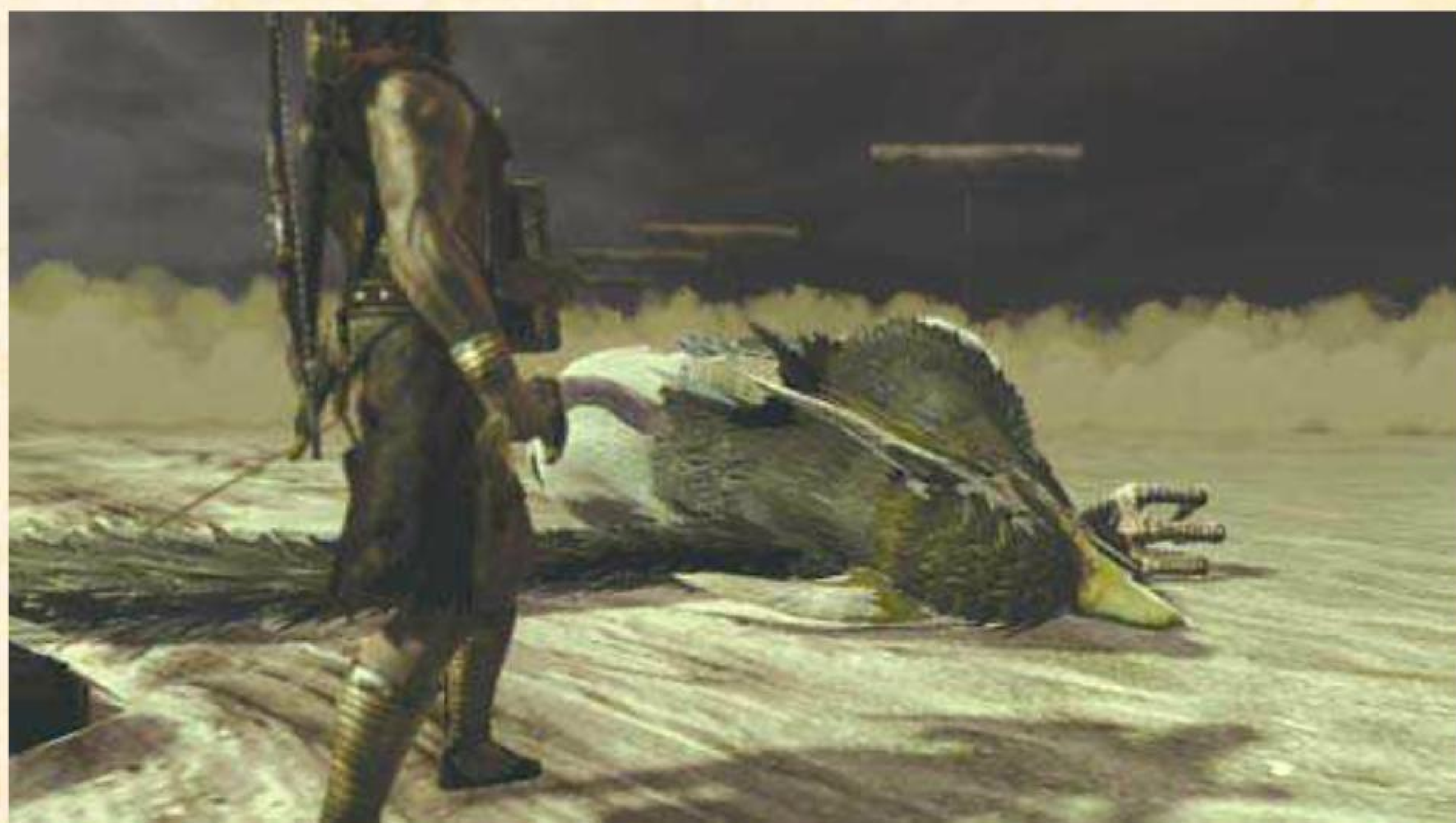
每次弹返都是完美弹返。
取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。

Chapter13 RESOLVE（悲壮）

本关的两个分支任务都可以在发展主线中遇到。将主线任务的一波敌人消灭之后进入决斗战。这场战斗为 2 对 2，战前推荐将决斗用的道具装备上。2 分钟击破敌人需要拥有很高的攻击力，需要装备双倍射箭的 Emblem of Atalanta(アタランテの纹章）和重攻击全满的道具。一开战就爆 FURY 按△狂射，很快就能干掉一个，对方剩下一个人的情况下便无任何压力。

分支任务 Capture the Greek camp 中，据点内的双刀敌人攻击力很高，如果没有 FURY 状态下无敌的道具应该尽量避免硬抗，及时翻滚还是有必要的，战斗思路仍然以连续射箭蓄 FURY 为主。

最后的神雕 BOSS 比难度不高，主要是可以利用 QTE 重创 BOSS 的同时快速续 FURY 槽，QTE 的要求并不严格，只要按的准，那 BOSS 便没什么难度。QTE 放倒 BOSS 后以近距离连点△连射为主，注意 BOSS 在起身时有攻击判定，需要及时躲避。FURY 在本战使用率不高，主要因为大雕在地面停滞的时间不长。BOSS 在空中的时候玩家以积极移动躲避为主，反击方面有两种方法，一种是按 L2 锁定 BOSS 后射箭，另外一种是将其发射出的羽毛捡起来反扔给它，虽然会被防御，但攻击力高，一次就能将它打下来。按照这个方法循环几次即可将大雕彻底击败。实在感觉困难的情况下可以装备几个神战时有利的装备。



分支任务

Kill generals in under 2 minutes.

120秒内メリオネスとイドメネウスの击破

在将主线任务中一个据点的敌人击破后，进入决斗模式，在决斗中 120 秒内击败两人。

Capture the Greek camp　敌据点の征压

沿着海岸前进，将途中的一处敌人据点消灭即可。

隐藏装备

Crown of Troy トロイの王冠

可以防御正面以外所有方向的攻击。
取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Griffin Feather グリフィンの羽根

所选角色倒地后，起身时可以将周围的敌人震开。
取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。

Chapter14 Glory（再临）

本关杀 300 个敌人的任务只要有心将做主线任务时出现的敌人全部消灭，很快便可以达成。本关会再次遇到 Sarpedon，并再一次与其展开决斗。

这家伙的实力和之前差不多。Sarpedon 会暴气，暴气之后又是连转 6 圈送死。老办法翻滚躲避，等他第六下转完了对他攻击可以使出完美攻击，威力很高。玩家有之前一战的经验，相信会轻松不少，当然攻击力方面会比 AJAX 差不少，玩家需要抓紧时间。

最后一场决斗战，HEKTOR 会一上来就发动 FURY，玩家应该以回避为主，注意他在 FURY 中攻击范围非常广，且出招快，可以绕着圈躲避。等他的 FURY 用光后会有硬直，此时上去攻击可以使用完美攻击。之后的战斗不要主动进攻，全会被 HEKTOR 防住，应以弹返为主。HEKTOR 虽然攻击力很高，但看准了不难弹开。后期地上会喷出毒气，干扰玩家，必要时翻滚躲避，之后专心弹开 BOSS 的攻击。由于没有时间限制，稳扎稳打不难通过。

分支任务

Kill 300 Trojan soldiers 300以上敌兵の击破

完成第二个主线任务后出现，将地图上 300 个敌人击破即可。

Rescue Greek soldiers that are in trouble 味方部队の救援

在第二个主线任务出现后，前往地图西南方，将那里的敌人全灭即可。

Kill Sarpedon in under 90 seconds 90秒以内サルペドンの击破

在决斗战中 90 秒内击破对手。

隐藏装备

Lion Statuette 狮子の像

决斗中攻击力上升。
取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Bust of Enyo エニュオの胸像

强攻击与崩攻击威力突破界限
取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。

Stone of Athena アテナの黄水晶

强攻击威力最大界限突破。
取得方法：EX 难度下击败 HEKTOR。

Chapter15 Purification（净罪）



本关在 EASY 难度下即可拿到实用的道具 GIEDLE OF HIPPOLYTE(ヒッポリュテの带)。Expert 难度下有一个难点在于南方路途中出现的大量弓箭兵，由于数量众多，被射死的可能比较大，建议爆一个 FURY 之后冲到最上面，从上往下将这群讨厌的弓兵消灭掉。提高远程防御力的道具也可以装备上。最后的两个 CRUSHER，建议以翻滚回避之后三连重攻击为主。

与 HIPPOLYTE 的 BOSS 战注意她的攻击方式和 PENTHESILEA 差不多，同样攻击力很高，用重攻击的三连击，由于距离远，可以给其很好的打击效果，在多次打击之后还可以将其破防。注意在战斗中 HIPPOLYTE 会爆两次 FURY，分别出现两次分身敌人，这时候最好有防御正面以外攻击的 Crown of Troy(トロイの王冠)。如果有 FURY 无敌的情况下爆 FURY 可以集中力量将 HIPPOLYTE 本体干掉。本关在与 HIPPOLYTE 战斗一开始，如果不攻击，任让 HIPPOLYTE 打，最后即可直接过关，并拿到一个奖杯。



分支任务

Kill 300 Greek soldiers 敌300人以上兵の击破

走南边的路线，有意识的将沿途的敌人击破即可。

Capture the Greek camps 敌据点の制压

在到达神殿前，走南边的路线，中途即可出现任务提示，将指定地点的敌人全灭即可。

隐藏装备

GIEDLE OF HIPPOLYTE ヒッポリュテの带

发动 Fury 之后回复 LIFE 的预存值。
取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Queen's Axe Head 女王の斧

使用必杀攻击后回复 LIFE。
取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。

Chapter16 Wrath（愤怒）



本关 BOSS 前的部分基本无难度，攻击力高的情况下很欢乐。开场更是在直接爆 FURY 的情况下让玩家战个痛，而任务中也仅有将敌人全灭的任务而已，单纯杀敌，无难度。后期的丧尸敌兵数量颇多，不要恋战。

关底的 BOSS 决斗算是个难点，因为这是全游戏最能弹返的一个 BOSS，建议装备上轻攻击威力全满的道具，这样弹返的回报会比较大。BOSS 上来便暴 FURY，实际上只是加攻击力而已，前半部分我方在 FURY 状态下用重攻击连续攻击即可，对方不会弹返你，但在其二次暴气之后即便在 FURY 状态下也会把玩家弹开，也就是强迫玩家必须老老实实弹返。BOSS 第 2 次暴气后的弹返会有提示，画面中出现提示后再进行反击即可。而第三次暴气后则会失去提示，玩家需要在没有提示的前提下完全靠感觉弹返，注意不要太早按，在其将刀摆在一边准备挥时再按，反应时间并不算严格，多熟悉几次即可将其弹死。由于我方进入 FURY 状态后只需一次即可将 BOSS 弹返，而 BOSS 的弹返到后期会越发频繁，所以推荐将 FURY 留在最后使用即可。



分支任务

Capture the Trojan camp	敌据点の制圧
在向川进发的途中前往西北处的敌人据点。	
Capture the lookout point	敌监视所の制圧
在向川进发的途中，前往北方、向南延伸的道路，消灭那里的据点。	

隐藏装备

Achilles'Helm	アキレウスの兜
FURY 最大值时攻击力增加。 取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。	
Hektor's Helm	ヘクトルの兜
life 最大值时攻击力增加。 取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。	

Chapter17 Justice（悲哀）



川流部分的三个据点是本关的难处，弓箭兵多的地方一定要优先将他们击破。两分钟内击破几个特殊敌人最好能有使用必杀攻击后 FURY 槽全满的道具 Horn of Madness(リッサの角)，这样在用 FURY 将一个敌人打成濒死以后即可发动必杀攻击将 FURY 补满，继续干掉下一个。否则 FURY 用完后在这几个特殊敌人面前补充会比较困难。没有道具的情况下只有用重攻击远距离敲两下马上翻滚的方法来打，不过风险确实比较大。手持长矛的敌人会使用之前 BOSS 一样的转圈攻击，同样以翻滚躲避即可。建议无视 HUNTER，直接击败两个 WAR LORD 即可完成任务。

与 ODYSSEUS 的战斗要注意，他在远处发射三个飞刀攻击力虽然高，但也有较长时间的硬直，使用重攻击反击即可。最后与 ACHILLES 的决斗与 Chapter16 类似，只是对方弹返的频率有所降低。不过加入了拼刀，玩家只要连点□键即可。



分支任务

Kill the Generals in under 2 minutes	120秒以内ウォーロードの击破
河流区域三个据点的最后一个，将两个 WAR LORD 敌人击败即可。	
Kill the Greek reserve army	敌前线据点の制圧
在地图上东北处位置，将据点内的敌人全灭。	

隐藏装备

Ring of Nemesis	ネメシスのリング
倒地后快速起身。 取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。	
Odysseus'Dagger	オデュッセウスの短剑
完美攻击时敌人无法防御。 取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。	

Chapter18 Redemption（一矢）

本关有非常重要的道具 Armor of Hephaistos 拿，有了这个以后发动无双就可以实现真正意义上的无敌了。不过本关难度比较高，想要拿到道具最好做好以下准备。

首先，重攻击全满的道具一定要装上，没有足够的攻击力输出的话敌人基本打不动，最后的 BOSS 也无法在时间内击败。其次，之前几样容易入手的必备装备如 AMAZONIAN ROYAL SASH（FURY 消耗减半），ヒッポリュテの带（FURY 发动后恢复体力预存值）。能大幅增加弓箭攻击力的 Emblem of Atalanta（射箭数量双倍）也一定要装上。

游戏前期靠这几样道具在远处射箭即可磨死大部分敌人，拿巨盾的高大特殊敌人发动 FURY 后用□□□△最后的射箭也能轰掉他不少血。总之在重攻击攻击力全满和双倍弓箭的面前任何敌人都撑不了几下，玩家只要做到



及时翻滚不要被敌人的高攻击力打死即可。

最后的BOSS算是个难点，有时间限制，在决斗前玩家可以将装备进行一次更换。把决斗时防御力增加的Love's Favor（女神の宠爱）装备上，这样上来就发动FURY，用△连按近距离对着BOSS猛射，近距离下的高攻击力足以将其攻击打退，偶尔被砍到也不用怕。由于FURY消耗减半的效果，基本可以一直射到他爆气为止。他爆气后翻滚一下，在稍微远一点的距离接着射箭，等他FRUY用完了再继续刚才的战术。途中QTE成功后可以增加FURY量，注意QTE演出时会强制中断玩家的FURY，建议不要过早使用。

分支任务

Defend secondary structures within Troy

副次据点の防卫

向最南方的分支道路前进便可触发，这个任务中需要消灭4个敌部队。

Kill achilles in under 2 minutes

120秒以内アキレウスの击破

到达祭坛后将BOSS在120秒内击破。

隐藏装备

Apollo's Arrow　アポロンの矢

敌人的远程攻击不会中断玩家的动作。

取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Armor of Hephaistos　へパイトスの铠

FURY发动后不会受到伤害。

取得方法：本关EX难度下完成全部分支任务。

Chapter19 Madness（破灭）





本关虽然可以获得强力装备リッサの角，但关卡中有不少时间限制内击破敌人的任务，所以推荐拥有足够的攻击力后再来挑战。

一开始首个任务需要无伤到达指定地点，需要一定的技巧，玩家可以装备FURY发动无敌后的Armor of Hephaistos（へパイトスの铠），以及Fury发动后消耗减半的AMAZONIAN ROYAL SASH（アマゾネスの带），有了这两样道具才能保证无伤的前提下到达指定地点。前半部分的敌人利用走位，远离他们即可，必要时可以翻滚躲避，但忌讳连续翻滚，翻滚过后的硬直很容易受伤。走到后期会有大量的敌人涌出，这时可以发动FURY，由于装备道具后FURY状态下无敌，且消耗慢，玩家可以利用□□△的方式向前推进，打倒敌人后FURY槽会回复，所以足够撑到指定地点。实在苦手的玩家可以装备连续翻滚完全无敌的Bracelet of Dolos（ドロスのブレスレット），这样便可以轻松到达终点。

第2个任务需要时间内击破AGAMEMNON，需要有足够高的攻击力，重攻击力突破界限的几个道具和重攻击全满的道具一定要装上，AGAMEMNON除了发动FURY后挥剑范围较广外并无太大威胁，连续按△重攻击便可很快将其击破。而之后与ACHILLES的战斗由于没有时间限制，慢慢利用弹返和强攻即可。

与神BOSS Lyssa的战斗很考验玩家的攻击力，没有足够攻击力的情况下很难时间内将其击破。除了之前几样必备道具外，最好装备上防御正面以外攻击的装备Crown of Troy（トロイの王冠），以及FURY发动后攻击力增加的道具，如果能装备对神战斗攻击力增加的道具Horn of the Minotaur（ミノタウロスの角）就更好了。BOSS的爪攻击速度虽块，但我方攻击力高的情况下可以将其打出硬直，杂兵攻击力不高，可以无视，BOSS的地面冲击波可以将杂兵轰飞。Lyssa的地面冲击波会将AJAX轰飞，所以看到BOSS发动这招时一定要防御。AJAX的FURY满后便发动连续重攻击，很快可以将Lyssa第一形态击破，这时时间最好能剩下3分钟以上。第二形态BOSS会放出分身，攻击力高的情况下用重攻击一击便可以将分身击破，注意击破之后不要按△发动QTE，这样可以节省很多时间。单独面对BOSS后，它会先使用地面冲击波，防御过后用连续重攻击反击，每打3下BOSS便会后退回避，很麻烦。接下来Lyssa仍然有一次分身，使用之前的方法即可。注意最后的QTE也算作限制时间内的，一定要快，不允许失误。



QTE　△→□→○→△→×→△连打→△连打

分支任务

Get to Odysseus without taking damage

ノーダメージでオデュセウスに到达

无伤的情况下到达指定地点。

Kill Odysseus in under 90 seconds

90秒以内オデュセウスの击破

到达指定地点后，在决斗中90秒内击败AGAMEMNON。

Kill Lyssa in under 4 minutes　240秒以内リッサの击破

最后在与神BOSS战中，4分钟内将其击败。

隐藏装备

Bracers of Cheiron　　ケイロンの腕当て

濒死时（LIFE 为红色）防御力增加。
取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

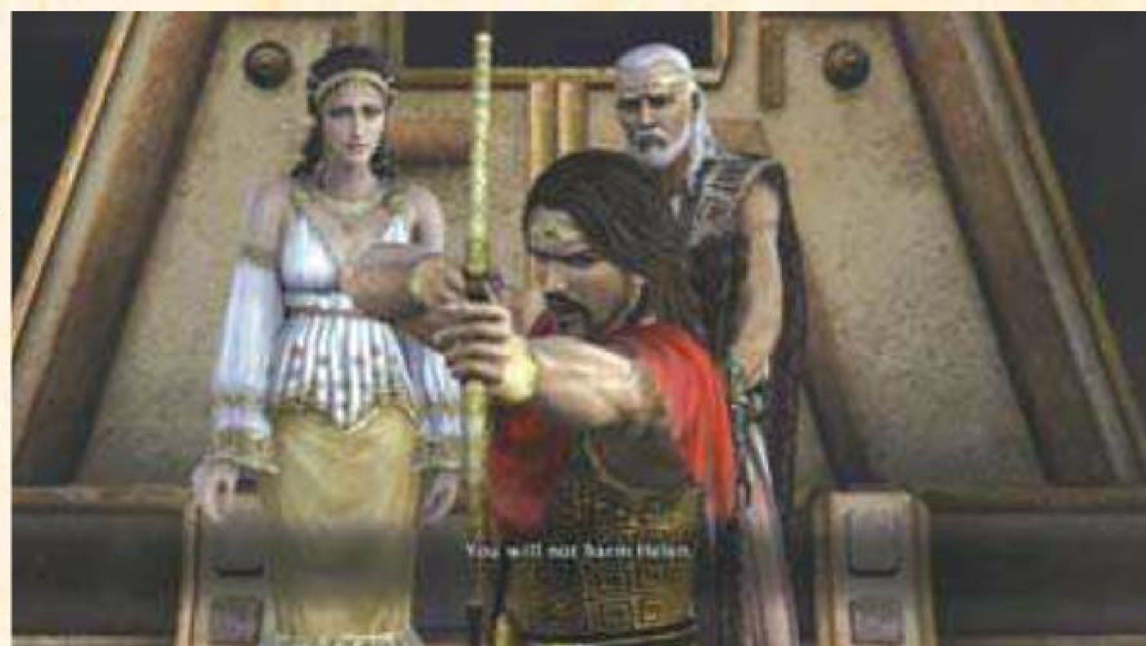
Horn of Madness　　リッサの角

使用必杀攻击后 Fury 增加至最大值。
取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。

Chapter20 Fall（坠落）



前面开门的部分需要到房子门口按 ×，将门踢开之后进入即可将正门打开。游戏中有不少与 ELITE SLAYER 特殊敌人的决斗，这种敌人攻击力非常高，且无法打出硬直，可怜的 ODYSSEUS 体力太少，很可能就被一击致命了。推荐还是在远处扔飞刀为主，当然有 FURY 发动后无敌的道具就好说了，重攻击最高的状态下，使用□□□△，再配合双倍飞刀的装备，不出两次即可将其击破。而手持巨型盾牌的敌人则推荐以弹返后的反击为主，FURY 一满就立刻展开攻击。



最后与同样擅长远程攻击的 Paris 战斗无难度，Paris 在远程使用弓箭攻击力并没有想象中的高。在近距离很容易弹返他的攻击。尽管有时间要求，但是在拥有强力装备的情况下 Paris 简直不堪一击。

分支任务

Kill all the generals　　すべての敌将を击破

在向王座之间进发的过程中，将几个白色标识内的 BOSS 级敌人击破即可。

Kill Paris in under 90 seconds　　90秒以内パリスの击破

最后前往王座之间后，上楼在与 Paris 的战斗中 90 秒内将其击破。

隐藏装备

Banner of Troy　　トロイの军旗

对 Trojans 军敌人攻击力增加。
取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Paris'Bow　　パリスの弓

发动 FURY 后可以连续发射飞刀和弓箭(Odysseus 和 Paris 专用)。
取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。

Chapter21 Survival（旅立）



最后一关的敌人虽然之前在流程中见过许多面了，但都有所强化，没有强力装备的话打起来还是挺费劲的。击破 300 人的任务和生存者救出的任务推荐一起做，这样的话每救一个区域便会自动存档一次，不至于失误挂掉之后又要重头开始。面对多个特殊敌人时没有 FURY 状态下无敌装备的话会感觉非常吃力。

关卡最后的 BOSS 战难点在于积攒 FURY 槽，BOSS 本身没什么能耐，惟独横向挥刀有一定杀伤性，可以翻滚躲避。装备重攻击全满突破界限、决斗时攻防增加和 FURY 状态下攻击力增加的装备即可将伤害值开到最大。打掉 BOSS 一定的体力值后他便会耍赖叫两个帮手，并且自己进入全面防御状态，建议 FURY 槽留在此时再用，可以无视防御直接打到第 2 批敌人上来。FURY 槽用完后是个难点，我们需要在几个敌人的围攻下蓄满，敌人都会使用破防技，所以只能以弹返为主。尽量抓角度让他们排成一线，这样比较好弹返，否则被围住的话弹返难度会上升。等再次满了 FURY 之后便可以无视其他敌人集中攻击 BOSS，不出几下便可以发动最后的 QTE。EX 难度下不杀死 4 个护卫击倒 BOSS 后可以拿到隐藏道具。



分支任务

Kill 300 Greek soldiers　　300以上敌兵の击破

战斗开始后便接到的任务，击破 300 个敌兵即可。

Rescue other survivors　　生存者の救出

生存者分布在地图中的 3 个区域，到达区域内将敌人全灭即可，没有时间限制。

Kill Agamemnon in under 2 minutes　　120秒内アガメムノンの击破

最后的决斗中 2 分钟内击败 Agamemnon，推荐装备最强攻击力的道具。

隐藏装备

Banner of Agamemnon　　アガメムノンの军旗

对 Greeks 军敌人攻击力增加。
取得方法：本关任意难度下完成全部分支任务。

Bracers of Jason	イエソンの腕当て
所有攻击都是完美一击。 取得方法：本关 EX 难度下完成全部分支任务。	

Stone of Ares	アレスの红玉
FURY 槽突破最大界限。 取得方法：不杀死护卫的情况下击倒最后的 BOSS。	

挑战模式攻破指南

所有挑战都推荐玩家将 EX 难度关卡任务完成后，取得强力道具再继续挑战，这样可以轻松不少。而且对游戏中敌人足够熟悉也是攻破挑战的必要项目。几个挑战推荐都使用 Paris 来挑战，装备上重攻击威力全满与破界限的道具，以及双倍射箭的 Emblem of Atalanta(アタランテの纹章)，和几个强力装备后打起来既快速，又安全。更重要的是使用 Paris 可以回避掉部分与对手弹返，玩家只要在远处射箭，对方即便想弹返你也不行。

Arena and Epic Arena(连斗与连斗 极)

连斗的开启条件：完成第1章

连斗 极的开启条件：完成第13章

挑战说明

连斗其实就是连续的 BOSS 决斗，推荐使用 Paris 在远处射箭蓄 FURY 槽，一蓄满就发动 FURY 猛攻，不少 BOSS 是可以发动必杀攻击的，这样在装备 Horn of Madness(リッサの角)的情况下即可直接蓄满 FURY 槽。遇到死防的对手就用弹返蓄，后期多个对手一起出现也不用紧张，先将远程攻击的那个干掉，之后就没难度了。连斗极其实过程和连斗是一样的，只是 BOSS 的攻防能力都有所上升，使用无敌装备即可轻松破关。



隐藏道具

Kastor's spearhead	カストルのスピアヘッド
Fury 最大值时攻击获得的 Kleos 为平时的双倍。 取得方法：打完挑战中连斗的所有关卡。	

Polydeukes'Gauntlet	ポリュデウケスの笼手
学会所有的组合攻击 取得方法：打完挑战中连斗 极的所有关卡。	

Rampage and Epic Rampage(激斗与激斗 极)

激斗的开启条件：完成第5章

激斗极的开启条件：完成第17章

挑战说明

激斗就是单纯的杀敌挑战，关卡中有源源不断的敌人来送死，不过 Kleos 一旦中断便会宣判任务失败。有了强力装备，杀敌便





不成问题，本关是赚取点数的好去处，可以装备一个カストルのスピアヘッド，这样在 FURY 全满的状态下射箭，过关后的回报非常可观(详见前面的刷钱大法)。最后的英雄敌人只要爆 FURY 在远处射箭即可轻松击破。

隐藏道具

Amulet of Gaia	ガイアのアミュレット
所有能力上升。 取得方法：打完挑战中激斗的所有关卡。	

Orb of Ouranos	ウラノスのオーブ
受到敌人攻击后 Kleos 不会中断。 取得方法：打完挑战中激斗 极的所有关卡。	

Bloodlust and Epic Bloodlust（死斗与死斗极）

死斗的开启条件：完成第9章

死斗极的开启条件：完成第20章

挑战说明

死斗中角色的 LIFE 值会不断下降，这样的情况下装备 GIEDLE OF HIPPOLYTE(ヒッポリュテの带)便非常重要了，回复 LIFE 的预存值没什么难点，用 Paris 在远处射箭即可。玩家在杀敌中不断向下一个敌人据点前进即可，不用理会分支路线也可以杀满 400 人，最后仍然会有英雄敌人出现与玩家战斗，打法和激斗是一样的。

隐藏道具

Bracelet of Dolos	ドロスのブレスレット
翻滚中完全无敌。 取得方法：打完挑战中死斗的所有关卡。	

Diadem of Heroism	英雄の王冠
攻击中不会被中断。 取得方法：打完挑战中死斗 极的所有关卡。	

奖杯详解



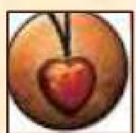
100% Complete
白金

取得条件：获得所有奖杯



Bless You
铜

取得条件：收集一个Blessings。



I Love Items!
铜

取得条件：购买10个道具。



No Vacancy
铜

取得条件：道具栏最大且塞满道具栏的情况下通关一章。
奖杯说明：道具栏最大可以购买获得，之后将它装满打过一关即可。



Gordie Howe Hat Trick
铜

取得条件：完成挑战模式中的Arena，Rampage,和 Bloodlust。



Here Comes a New Challenger
铜

取得条件：在挑战死斗与死斗极中10分钟内遇到HEKTOR。



Life is a Blessing
银

取得条件：在某一关中找到所有的隐藏Blessings。
奖杯说明：Blessings一般隐藏在关卡中的分歧道路中，玩家必须移动到该区域才能找到，收集某关所有的Blessings只要将地图所有地点都走一遍即可。



A Lot of Time on Your Hands
银

取得条件：完成任意难度的所有任务。



Epic Success
银

取得条件：完成挑战中的Epic Arena, Epic Rampage,和Epic Bloodlust。



Face That Launched 1000 Ships
银

取得条件：解锁所有鉴赏模式中的项目。
奖杯说明：也就是需要开启所有道具，完成所有任务，以及所有难度各通一遍。



Items Make Games Awesome
金

取得条件：购买所有道具。
奖杯说明：其中包括需要复数购买的道具，使用攻略中的刷钱大法可以快速买齐。



There’s No Escape!
铜

取得条件：捡起武器杀死一个逃跑中的敌人。



Now That’s Just Mean…
铜

取得条件：捡起武器累计杀死10个逃跑中的敌人。



They See Me Rollin’, They Hatin’
铜

取得条件：翻滚到敌人背后使用□攻击。



What a Waste…
铜

取得条件：发动FURY之后所有攻击都没有命中敌人。
奖杯说明：发动FURY之后找个没人的地方挥刀即可。



The Underdog
铜

取得条件：在濒死（红血）的情况下赢得一场单挑决斗。
奖杯说明：可以打第一关，前面故意放水让敌人把你打成红血，之后进入单挑将对方杀死即可。



No Mercy!
铜

取得条件：累计使用20次必杀终结攻击。



Denied!
铜

取得条件：在决斗中多次弹返敌人的攻击。

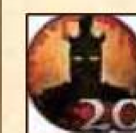


A Lot of Blood
铜

取得条件：累计在FURY中干掉50个敌人。







“Twentieth” Blood
铜

取得条件：累计杀死20个特殊敌人。
奖杯说明：特殊敌人就是除了杂兵，队长和英雄级敌人以外的敌方角色，比如手持双刀的Slasher，手持打盾的Guardian等。



I’m Just Getting Started…
铜

取得条件：杀死1000个敌人。



Practice Makes Perfect
铜

取得条件：使用100次完美攻击。
奖杯说明：获得装备Bracers of Jason（イエソンの腕当て）后，慢慢刷即可。



Zombie Homicider
铜

取得条件：对一个僵尸敌人使用必杀终结攻击。



Efficient Killer
铜

取得条件：对6种敌人使用必杀终结攻击。



Epic Failanx
铜

取得条件：面对敌人小队，在不杀死他们的情况下将他们破盾。
奖杯说明：装备上对盾破坏力高的装备，找一个全部手持盾牌的敌人小队（很多关都有，比如第2关），然后对着杂兵按×，多次即可将盾撞掉。队长的盾比较难破，可以用扔地上武器的方法破坏，注意不要将他丢死了。



Perfect!
铜

取得条件：对一个敌人用轻攻击连续6次使出完美攻击。
奖杯说明：装备Bracers of Jason（イエソンの腕当て）的情况下，对着敌人连按方块即可。





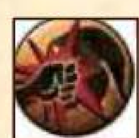
I Like Choreography
铜

取得条件：使用三种不同的终结攻击。
奖杯说明：×破防后按△一种，敌人背面按△一种，□□×破防后按三角一种。



By the Gods!
铜

取得条件：在第8章Plague中杀死500个敌人（EX难度限定）。



10–Second Knockout
铜

取得条件：10秒中将敌方英雄角色击破。
奖杯说明：高攻击力，EASY难度下，发动FURY后攻击很容易取得。



Too Fast to Furious
铜

取得条件：不装备FURY回复道具的情况下两分钟内蓄满FURY。
奖杯说明：必须装备FURY最大值以及FURY全满的道具，其他注意不要加回复FURY的道具即可（比如使用必杀攻击FURY全满的Horn of Madness）。可以去打第2个挑战，有无数敌人上来送死，玩家只要2分钟蓄满FURY即可。



Time Extension!
铜

取得条件：在一章中保持kleos出现3分钟不中断。
奖杯说明：可以打第19章破灭，敌人是无限出的，有了使用必杀攻击FURY全满的Horn of Madness即可有效的防止kleos中断。持续三分钟即可。



Miss Kleos
铜

取得条件：使用Penthesila在某一章中获得350个特殊kleos。
奖杯说明：可以打第17章Justice(悲哀)，一开始往左边的川流方向移动，那里可以获得一个隐藏kleos，之后发动FURY，在不中断的情况下用×必杀攻击的方式，直到获得350个kleos为止。



A Perfect Amount of Blood
银

取得条件：FURY状态下杀死496个敌人。



It' s Over 9000!!!
银

取得条件：累计杀死9000个敌人。



Are You Tough Enough?
银

取得条件：HARD难度以上，不装备道具的情况下过关。
奖杯说明：打HARD难度第一关即可，没什么难度。



Without a Scratch
银

取得条件：HARD难度以上，无伤过关。
奖杯说明：打HARD难度第4章，PARIS装备所有强力道具的情况下在远处射箭即可，每消灭一个敌人据点后都会自动存档，不小心受伤了就读档重来。



Getting Kicked Down There…
铜

取得条件：Apollo踢飞5个敌人。
奖杯说明：第8章PLAGUE(探索)，最后的BOSS Apollo，装备防御360度攻击的Crown of Troy(トロイの王冠)，战斗中在Apollo脚下按住防御键即可。



7 of Clubs
铜

取得条件：独眼巨人杀死7个杂兵。
奖杯说明：第11章Breach(转机)，最后的独眼巨人BOSS，装备防御360度攻击的Crown of Troy(トロイの王冠)，战斗中按着防御键让它将7个杂兵杀死即可，注意，一定要杀死，光击倒不行。建议打EASY难度，BOSS大部分攻击无法防御，需要有足够的体力。



Stop With the Sibling Rivalry!
铜

取得条件：第15章Purification (净罪)最后的BOSS战不攻击。
奖杯说明：战斗开始后不要做出任何攻击让她打你即可。



Hard Target
铜

取得条件：第13章RESOLVE(悲壮）中无伤干掉最后的BOSS大鸟。
奖杯说明：打最低难度，装备强力道具的情况下只要按对QTE即可当场秒杀它。





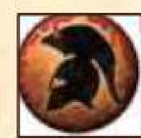
This is a Non–Smoking Section
铜

取得条件：在第19章Madness(破灭)中，让3个敌人中BOSS的烟雾攻击。



First Blood!
铜

取得条件：杀死一个特殊敌人。



First Action Hero
铜

取得条件：与一位敌方英雄角色战斗。



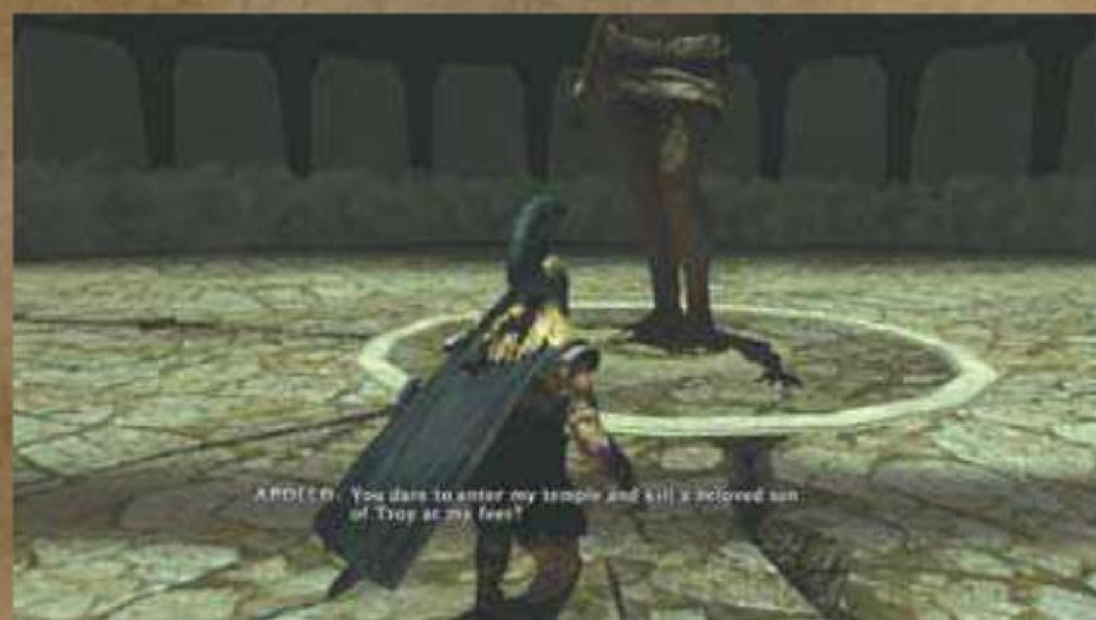
From Paris with Honor
铜

取得条件：剧情中获得。



Where is Your God Now?
铜

取得条件：剧情中获得。





I' m Too Old for This Shi…p.
铜

取得条件：剧情中获得。



Cry Me a River!
铜

取得条件：剧情中获得。



Knock, Knock!
铜

取得条件：剧情中获得。



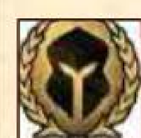
Farewell, Troy…
银

取得条件：任意难度通关。



That Wasn' t Too Hard…
银

取得条件：hard难度以上通关（expert通关可）。



I' m Really Good at Action Games
金

取得条件：expert难度通关。

ALICE MADNESS RETURNS



爱丽丝 疯狂回归	EA		动作
PS3	Alice Madness Returns		美版
	预定2011年6月14日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

文 八重樱 美编 NINA

要素全收集疯狂指南

距离《爱丽丝 疯狂回归》发售已经有一个多月了，相信很多玩家都已经打通本作了。其实本作的难点并不是在战斗和通关上，多达252个收集要素想要全部收集齐还是蛮有难度的。这期就由小编为大家献上一篇要素全收集的攻略指南，希望能对大家达成100%收集率起到一些帮助。

阅读攻略前，请注意以下几点：

1. 本作共计六章。最后一章为BOSS战，无收集要素。前五章需要玩家收集的要素包括：记忆碎片（有房子、羽毛、钢笔、玻璃瓶、针筒和眼镜六种造型）、瓶子（普通瓶子和金色瓶子没有差别）、猪鼻子（大多数有猪鼻子的场景内都会有猪叫声作为提示）以及玫瑰花瓣。除第一章外，其余四章的玫瑰花瓣数量均为4，凑齐4朵花瓣合成一朵玫瑰花，会增加一格血量。

2. 每章都会有一扇着火的大门，这是专属于爱丽丝自己的记忆，不需要玩家特别去寻找，随着剧情就能获得。所以在流程中需要玩家找的记忆碎片是总数减一的，例如第一章有26枚记忆碎片，但玩家需要寻找的只有25枚，攻略中的碎片数量也是按照减一之后统计的。



▲这扇着火大门就是一枚记忆碎片。

第1章 HATTER'S DOMAIN

猪鼻子：14 记忆碎片：26 玫瑰花瓣：0 瓶子：18

●进入泪之谷后直直往前走，将遇到第一块记忆碎片（**记忆 1/25**）。



●跳过由骰子面组成的桥后在断壁下方遇到第二块记忆碎片（**记忆 2/25**）。



●由蘑菇跳台抵达下一个平台，在尽头的角落里可拾取到第三块记忆碎片（**记忆 3/25**）。



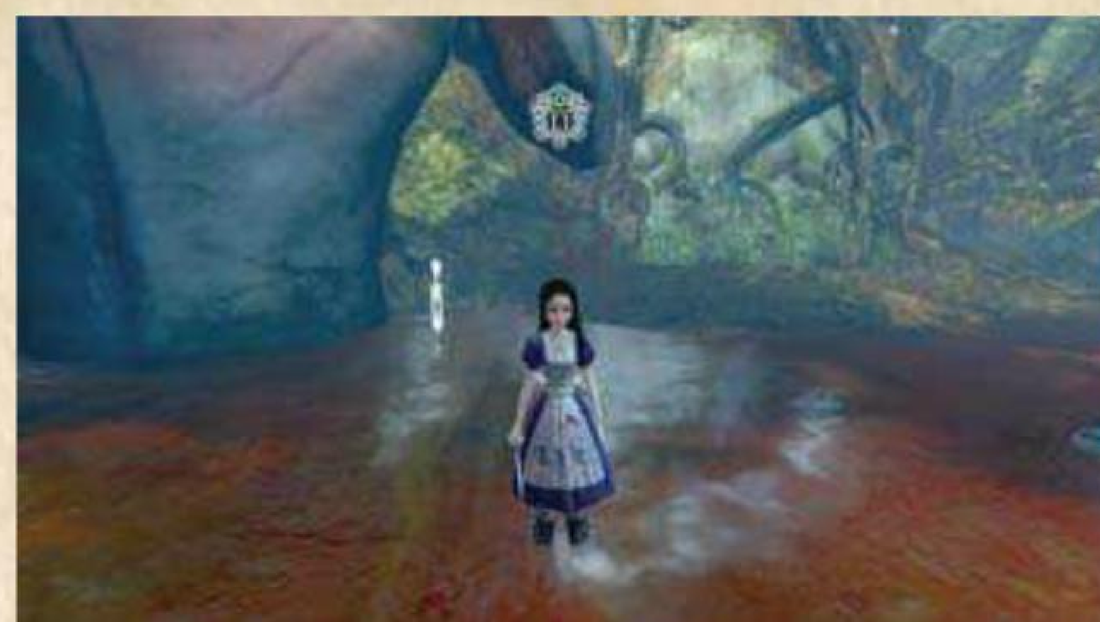
●在第三块记忆碎片旁边有钥匙洞，进入后获得变小的能力，剧情动画结束后可看到针筒状的记忆碎片（**记忆 4/25**）。



●原路返回，由蘑菇跳台跳上下一个平台，进入左手边的钥匙洞。一路向前来到通路尽头。在石头后面可以看到第五块记忆碎片（**记忆 5/25**）。



●取得武器杀猪刀后，在左前方有针筒状的记忆碎片（**记忆 6/25**）。



●消灭第一波敌人后顺着开启的通路走入，在右前方能看到眼镜状的记忆碎片（**记忆 7/25**）。



●使用多段跳跃过裂谷，并踩着弹跳蘑菇抵达上一层平台，可收集到第一个瓶子（**瓶子 1/18**），在断崖的另一侧平台上可拿到第二个瓶子（**瓶子 2/18**）。

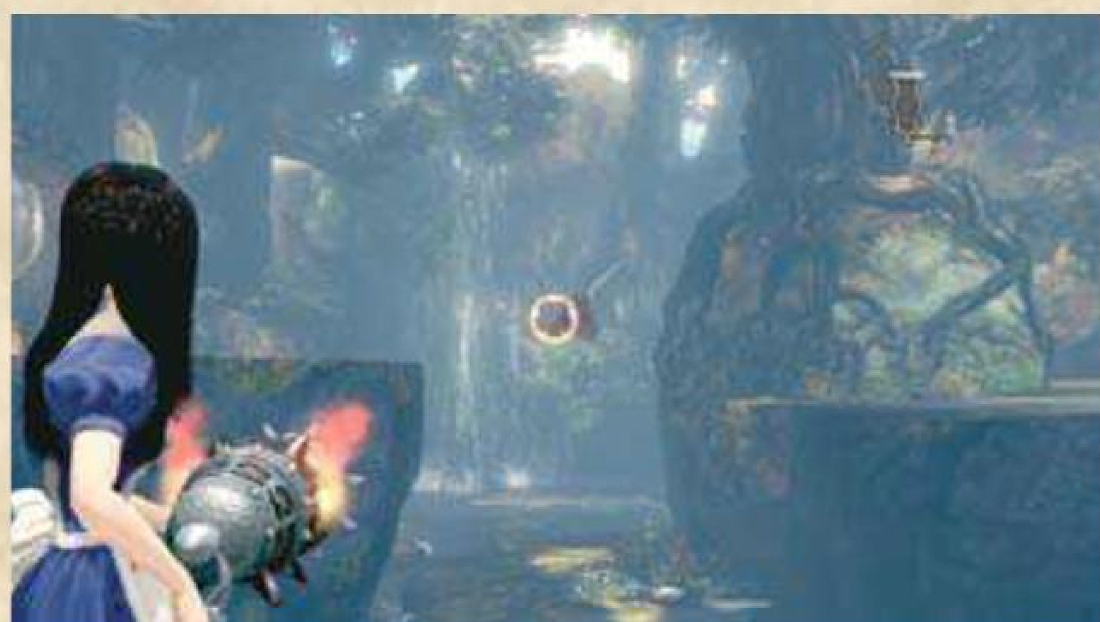




●剧情将指引玩家获得第一个猪鼻子（**猪鼻子 1/14**）。

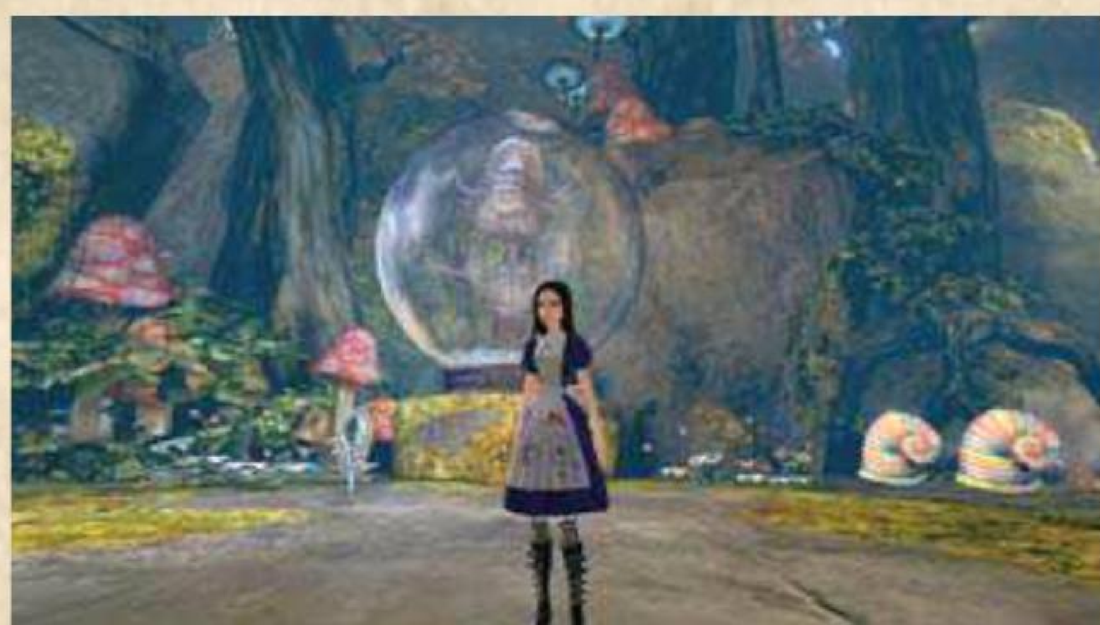


●穿过钥匙洞抵达下一场景，在瀑布前可以看到猪鼻子在飞舞（**猪鼻子 2/14**），打爆它会出现杂兵和骰子面搭成的桥。清理干净场上的杂兵后由桥抵达对岸，就会看到第三个猪鼻子（**猪鼻子 3/14**）。





●原路返回，跳到左侧平台，在海龟雪球前获得羽毛状记忆碎片（**记忆 8/25**）。



●跳到平台下方，走到场地尽头，靠近右手边有一个被石头挡住的钥匙洞。进入获得第三个瓶子（**瓶子 3/18**）。



●经过哭泣的爱丽丝石像，由悬崖中间的弹跳蘑菇抵达右侧的高台，这里有个隐藏的钥匙洞，进去取得瓶子（**瓶子 4/18**）。



●下一场景，仙境开始崩坏。在右前方的高台上可以看到眼镜状记忆碎片。需要从左侧靠着弹跳蘑菇绕过去才能拿到（**记忆 9/25**）。



●列车坠入山谷后，由左侧弹跳蘑菇跳上高台后取得瓶子（**瓶子 5/18**）。



●清理掉接踵而至的茶具敌人后，会出现弹跳蘑菇。抵达写有 "THE'SDOMAIN" 字样的大门前，由右侧的隐藏钥匙洞进入，获得瓶子（**瓶子 6/18**）。



●回到门口，变小后可看到隐藏的桥。沿路一直走下去就能获得玻璃瓶状的记忆碎片（**记忆 10/25**）。



●继续向前，悬崖左手边有猪鼻子（**猪鼻子 4/14**）。

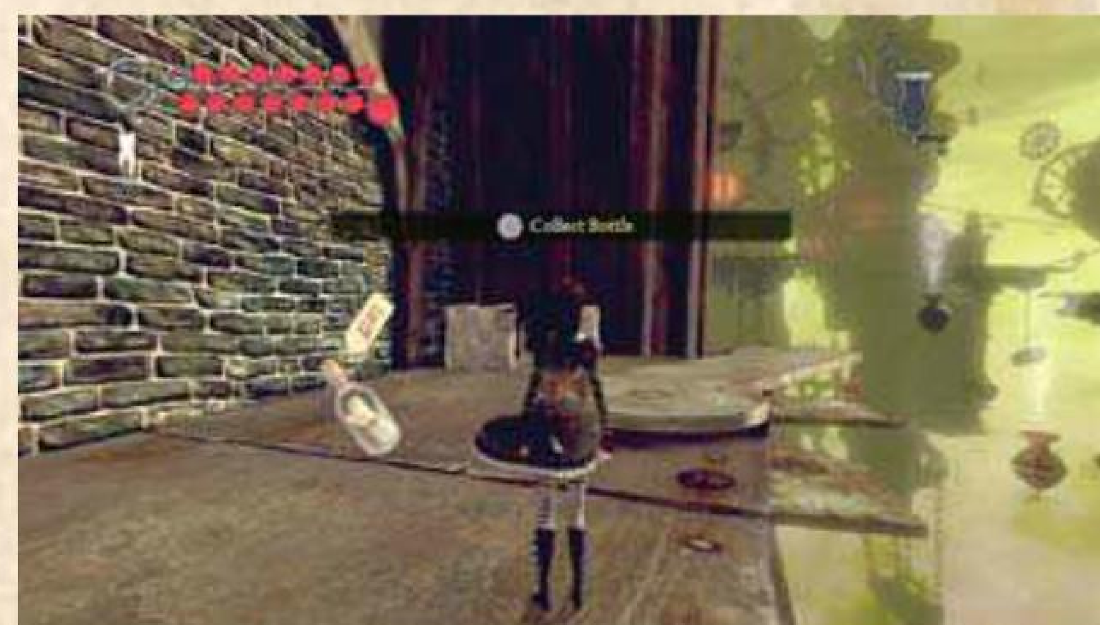


●乘坐茶壶缆车进入 Hatter's Domain，由蒸汽抵达高台后，在身后有一枚房子状记忆碎片（**记忆 11/25**）。



●来到建筑物外墙，可以听到猪鼻子的哼哼声，但是还暂时看不到它的身影。先走左边，打开蒸汽阀，跳上平台后变小，可以看到几个隐藏的移动圆形平台，借助它们可以到达外墙右侧的黑白格平台上，此时会看到猪鼻子窝藏在墙壁中（**猪鼻子 5/14**），打爆它后由蒸汽跳到前方高台，获得瓶子（**瓶子 7/18**）。





●返回左边的通路，消灭 2 个杂兵后进入建筑物内，先前往左前方的房间，角落中有钥匙洞，进入获得瓶子（**瓶子 8/18**）。



●一直前进直到抵达有花朵的外墙平台上，在右侧墙壁上可见一条巨大裂缝。由隐藏平台进入，可找到第六只猪鼻子（**猪鼻子 6/14**），打爆之后左侧还能收集到记忆碎片（**记忆 12/25**）。





●离开裂缝房间后从右侧的平台绕行，直到抵达有蒸汽阀的平台，先跳进前方墙壁的巨大开口中，清理掉杂兵获得记忆碎片（**记忆 13/25**）。



●由弹跳蘑菇回到蒸汽平台，借助蒸汽的力量一路抵达下一个墙壁开口处。转回身，在悬浮平台下方可以看到猪鼻子（**猪鼻子 7/14**）。打爆之后出现蒸汽，跳至更高平台，获得瓶子（**瓶子 9/18**）。





●进入墙壁开口，刚进门左手边有钥匙洞，获得玻璃瓶状记忆碎片（**记忆 14/25**）。



●离开钥匙洞继续前行，连段跳过悬崖后向后转身，可在悬崖中间看到猪鼻子（**猪鼻子 8/14**）。打爆后借助蒸汽的力量飞到左前方的高台，进入钥匙洞，获得针筒状记忆碎片（**记忆 15/25**）。





●消灭茶壶怪后由“LOST&FOUND”大门进入。一路向前，在一扇可以变小通过的闸门前进入，右转，按照隐藏平台的顺序抵达最高处获得瓶子（**瓶子 10/18**）。



●获得兔子时钟炸弹后通过“LOST&FOUND”大门，前方可以看到一扇着火的大门，左侧的蜂窝状铁板后可见一块记忆碎片（**记忆 16/25**）。先来到平台下方的尽头，从钥匙洞可以一直抵达记忆碎片所在的房间。之后再通过着火大门去往下一场景。



●和疯帽子对话的场景内，各有两处可以用炸弹炸开的地方。炸开左侧可拾取到瓶子（**瓶子 11/18**）。



●获得阳伞并战斗结束后会在右下角看到猪鼻子（**猪鼻子 9/14**）。打爆后左下角会出现新平台，平台上有一枚针筒状记忆碎片（**记忆 17/25**）。

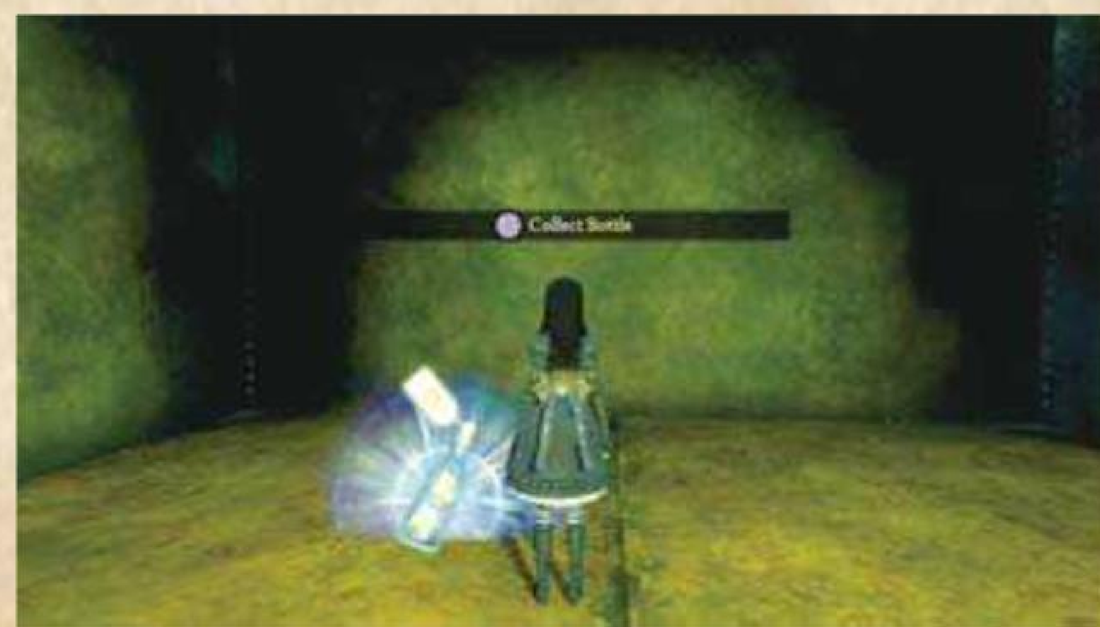




●首先去往右侧收集疯帽子的腿。沿路一直走会在几块立方体的后面收集到钢笔状记忆碎片（**记忆 18/25**）。



●进入一个不断有巨大拳头捶下的机关房间。穿过中间的两个齿轮并躲过一个拳头攻击后，在平台右侧下方有一个钥匙洞，进入可获得瓶子（**瓶子 12/18**）。



●按照提示一直前行，抵达一间充满杂兵和巨大拳头的房间。清理掉杂兵后，大门上方的提示红灯就会亮起，使用武器将灯打绿，大门升起

的同时，右侧的闸门也会提高到允许爱丽丝进入的高度，在里面有一枚眼镜状的记忆碎片（**记忆19/25**）。



●下一个场景是布满鸟笼的房间。先走左手边，跳上台子后向后方看，可看到猪鼻子一只（**猪鼻子10/14**），将其打爆后获得（**瓶子13/18**）。然后返回门口走右手边，开启“DoDo MISERARIUM”牌子旁的红灯机关，转动机关一路抵达上层鸟笼，在靠近房间出口的鸟笼中有一枚记忆碎片（**记忆20/25**）。







●进入ENGINE ROOM，经过颇为有马里奥风格的坑爹拳头机关后，将迎来一场较为麻烦的杂兵战。清理干净杂兵后开启红灯机关，在茶壶机关的旁边有一扇需要炸弹才能打开的门，打开后是钥匙洞，进入后获得瓶子（**瓶子14/18**）。接下来依次关闭剩余的茶壶机关，就能离开这里了。



●前往左侧的“SMELLING& REGUAGITATING”收集疯帽子的双手。穿过一个有许多条钢水瀑布的房间，抵达一个T字型平台。这里需要先和几个茶壶怪交手，胜利后到右边收集记忆碎片（**记忆21/25**），再前往左边收集瓶子（**瓶子15/18**）。





●将钢水冷却凝固后，在与大门相对的一边墙壁上有钥匙洞，进去后可看到羽毛状记忆（**记忆22/25**），继续往里走，有一个猪鼻子（**猪鼻子11/14**）。





●原路返回钢水冷却房间，来到地面上，在刚才战斗的平台下方墙壁上有一只猪鼻子（**猪鼻子12/14**），打爆它获得瓶子一只（**瓶子16/18**）。之后由蒸汽跳到上层，前往大门。在靠大门左手边的熔炉上有一枚记忆碎片（**记忆23/25**），别忘记拿取。







●来到下一个场景中，由蒸汽到达一处需要用炸弹炸开的门。炸开后是一个钥匙洞，进入其中，往左手边行进到尽头，通过圆形的洞可以看到一只猪鼻子（**猪鼻子13/14**）。原路返回，按照提示来到建筑物外壁。



●清理过平台杂兵后，在靠近外侧的突出平台上，可以收集到一只瓶子（**瓶子17/18**）。之后来到老鼠所在的钢水房间。



●依旧先去关闭钢水。在前往第一个机关的路上可以看到一个钥匙洞，待地面上钢水凝固后就可以来这里拾取瓶子了（**瓶子18/18**）。之后这里就没有收集要素了，完成相关剧情后尽快离开吧。

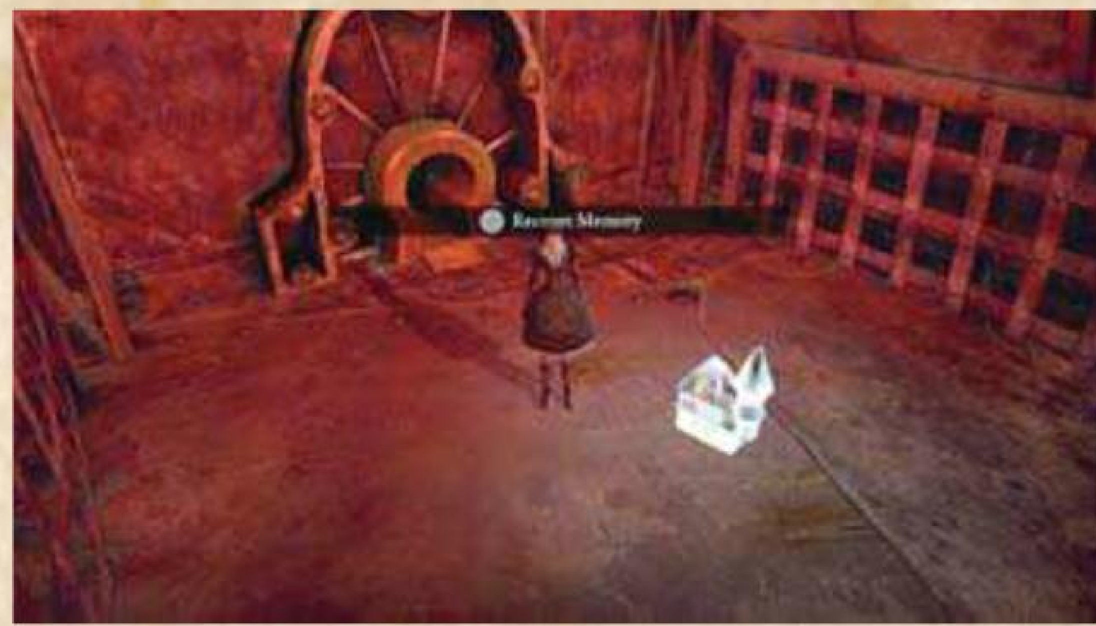


●疯帽子剧情结束后，一开始就能看到一个猪鼻子（**猪鼻子14/14**），打爆它开启通往左侧平台的蒸汽，这个平台上有一枚记忆碎片（**记忆24/25**）。疯帽子打开第一扇门后走进走廊，拐

角处有个钥匙洞，进入取得记忆碎片（**记忆 25/25**）。







第2章 DELUDED DEPTHS

猪鼻子：15 记忆碎片：15 玫瑰花瓣：4 瓶子：16

●进入场景后往回走，角落处可见一隐藏的钥匙洞，进入获得瓶子（**瓶子 1/16**）。



●第一场杂兵战结束后，在场景的右下角有一面刻有马头图案的冰墙，其中有一只瓶子（**瓶子 2/16**）。



●在第一个吐冰气的雪人的左前方断壁上有一只猪鼻子（**猪鼻子 1/15**）。



●获得玩具马武器并消灭杂兵后，由凸起的台子跳到下一场景，在右侧有面马头冰墙，击破后进去其中，再击破里面的冰墙进入一个空旷的空间。跳到对面有金牙的台子，转身可看到一只猪鼻子（**猪鼻子 2/15**），打爆后可由启动的新平台抵达最高平台上，获得眼镜状记忆碎片（**记忆 1/14**）。





●原路返回，踩着弹跳蘑菇来到有杂兵的场景内。在被冰住的巨鱼旁有一个隐藏钥匙洞，进入后跳到上层，可拾取到一枚羽毛状记忆碎片（**记忆 2/14**）。



●从冰冻巨鱼左侧的通路进入，平台的左侧有冰墙，击破后再向下锤击地面，获得瓶子（**瓶子 3/16**）。



●下一场景，可听到猪鼻子的哼哼声。先跳上右侧的矮平台，变小能看到隐藏平台，一直跳到左侧最高的平台后，在前方就能看到猪鼻子（**猪鼻子 3/14**）。



●杂兵战后，剧情将会提示爱丽丝进入一个蜗牛壳中（RADULA ROOMS），答对柴郡猫的问题就能获得一片玫瑰花瓣（**花瓣 1/4**）。



●离开蜗牛壳后在右侧金牙附近有一面冰墙，内有一只瓶子（**瓶子 4/16**）。



●可以看到远方的船后，先走右侧平台，对面墙壁上有一只猪鼻子（**猪鼻子 4/15**），打爆后由新出现的道路抵达高处平台，进入金牙旁的钥匙洞中，可拾取到玻璃瓶状记忆碎片（**记忆 3/15**）。





●在一个角落里有紫花的平台变小后可看到隐藏移动平台，由这些平台抵达对岸后一直往前，滑滑梯来到有弹跳蘑菇和紫花的冰面上，变小后能在中间水池中看到隐藏平台，跳上去维持变小状态进入前方洞中，拾取到一只瓶子（**瓶子 5/16**）。敲碎瓶子旁的冰墙，里面的房间里有一只猪鼻子（**猪鼻子 5/15**），打爆后由弹跳蘑菇离开房间，直接前往海龟船长的船。





●沉船剧情之后往回走，在海龟船长身旁有一面可以炸开的墙壁，内有钥匙洞，进入后获得钢笔状记忆碎片（**记忆 4/14**）。



●前行来到一个只有 1 只杂兵的平台，打破拐角房间内的墙壁，内有隐藏的钥匙洞，进入获得瓶子一只（**瓶子 6/16**）。



●原路返回，跳到下方有巨大蚌怪的平台上，转身可看到一只猪鼻子（**猪鼻子 6/15**）。



●经过着火的大门抵达下一场景。踩着白蘑菇达到有小怪的平台，靠左手边有隐藏平台可以通往远方高台。打破墙壁，在巨大蚌怪身上取得房子状记忆碎片（**记忆 5/14**）。



●踩着机关打爆红灯，由活动平台到达一处有两朵花的地方，按照变小时提示的隐藏道路前往右侧的悬浮建筑物，在建筑物背面高处有一只猪鼻子（**猪鼻子 7/15**）。



●原路返回有两朵花的地方，继续往前走，在左手边有一隐藏钥匙洞，内有一只瓶子（**瓶子 7/16**）。

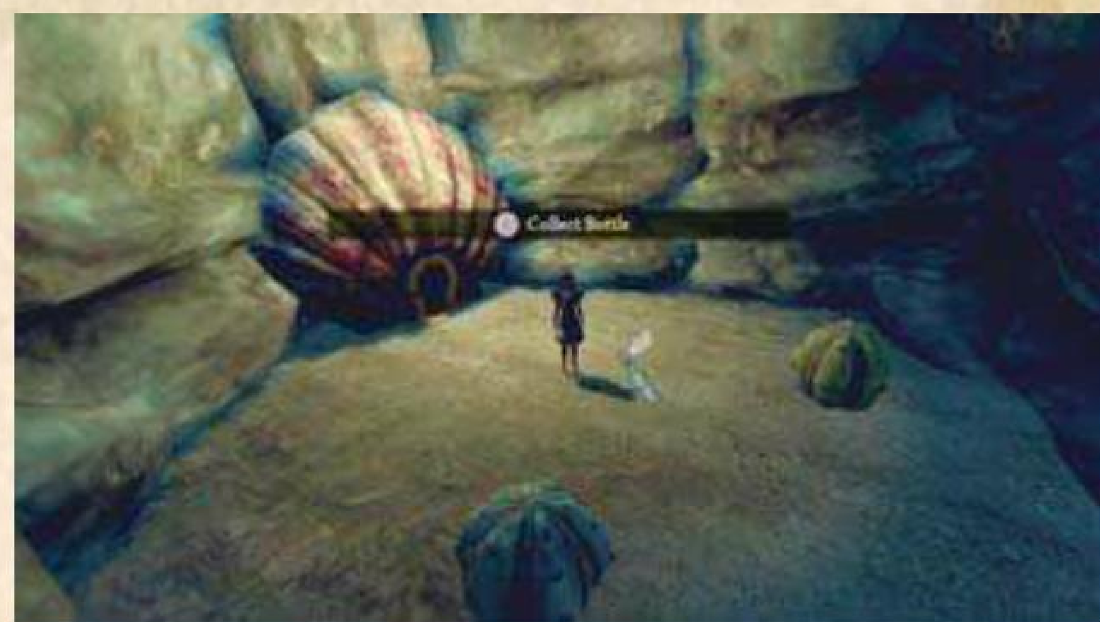


●走进 Barrelbottom，一进门就能看到一只猪鼻子（**猪鼻子 8/15**）。然后敲碎右上角的珊瑚墙壁，路的尽头是第 2 个蜗牛壳，战胜茶具杂兵后获得第 2 片玫瑰花瓣（**花瓣 2/4**）。

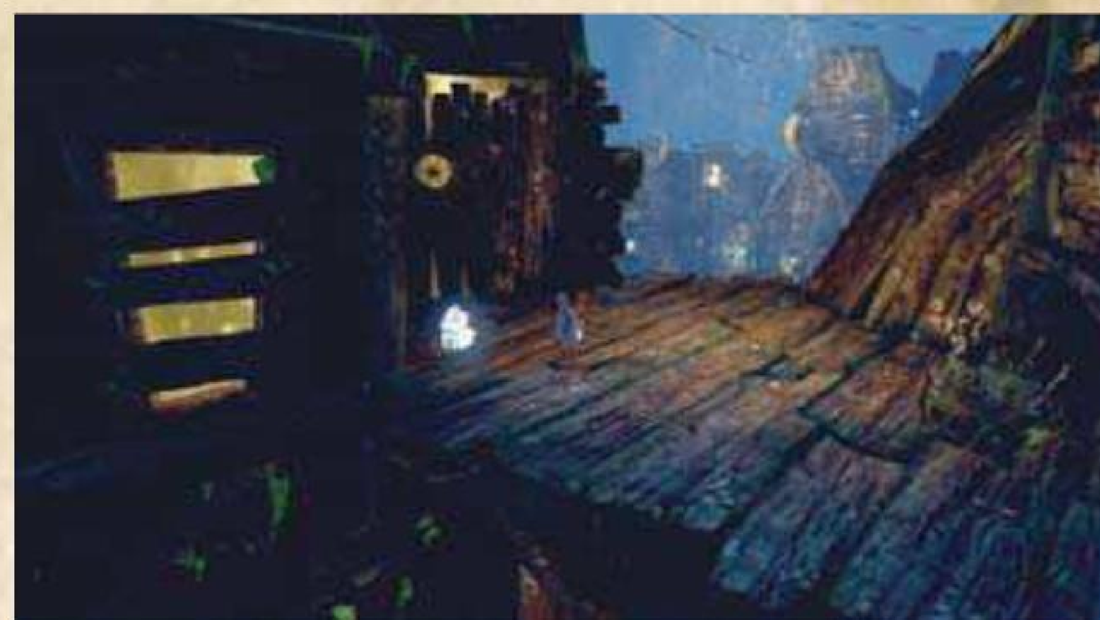




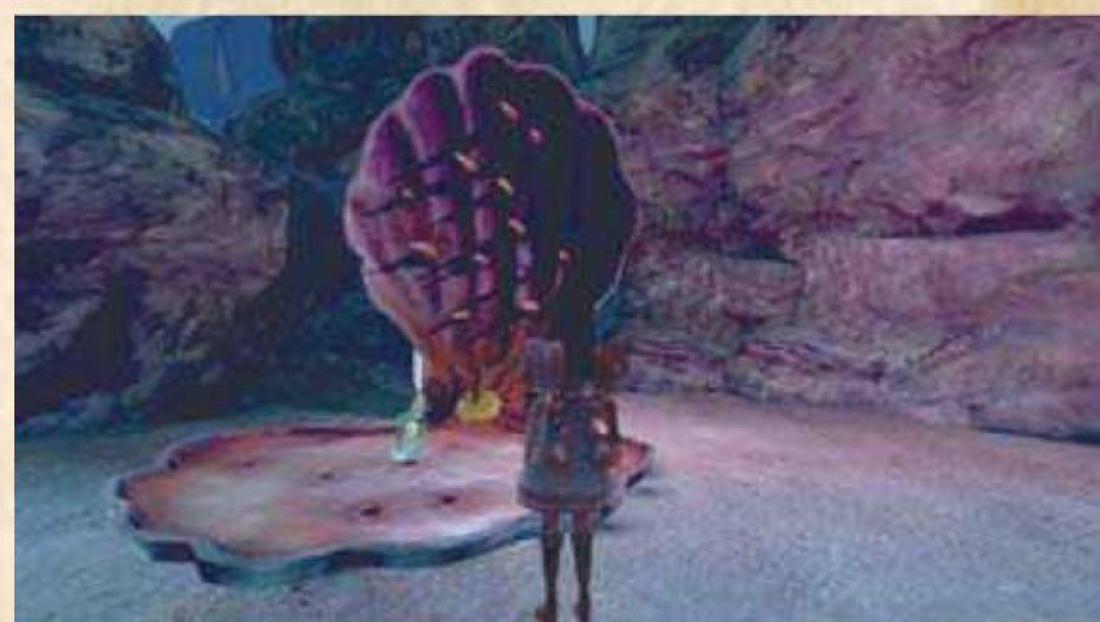
●从蜗牛壳中出来后往右边走，有一个钥匙洞，内有一只瓶子（**瓶子 8/16**）。



●返回广场，从左上角的楼梯上去，击破珊瑚墙壁来到下层，这里会有一个炸弹怪等着玩家。一路来到尽头，踩着弹跳蘑菇来到建筑物 2 楼，可看到一枚房子状记忆碎片（**记忆 6/14**）。



●接下来需要利用蒸汽和弹跳水母不断前进，中途还要消灭一些飞在空中的杂兵。自动存盘后，左手边有个房间，在巨大蚌怪的身上可获得一只瓶子（**瓶子 9/16**）。



●返回到有花的平台，先不要去往剧场，往左手边看，能看到隐藏通路，前行到左侧房子的背后能看到一只猪鼻子（**猪鼻子 9/15**），打爆之后可捡到一枚针筒状记忆碎片（**记忆 7/14**）。之后就可以去往剧场了。





●剧情结束后，在面对舞台的左侧有一只金色的瓶子（**瓶子 10/16**）。



●来到剧场右侧回廊，左侧墙壁上有钥匙洞，内有一枚羽毛状记忆碎片（**记忆 8/14**）。



●和章鱼对话完后，先由蘑菇平台来到左侧有巨大浴缸的场地上，这里有一只猪鼻子（**猪鼻子 10/15**）。



●来到到处都是玻璃瓶的场地，先破坏玻璃瓶找到章鱼，再从右边的隐藏平台抵达机关处。开启红灯机关，由新出现的平台可以抵达到更高一层的平台上，这里有一个瓶子（**瓶子 11/16**）。



●在下一个布满玻璃瓶的场地，钥匙洞的前方有一个金色瓶子，需要变小后参考隐藏平台才能获得（**瓶子 12/16**）。



●第 2 次找到章鱼后解开红灯机关前往下一个区域，一进门的左手边就有一枚眼镜状的记忆碎片（**记忆 9/14**）。

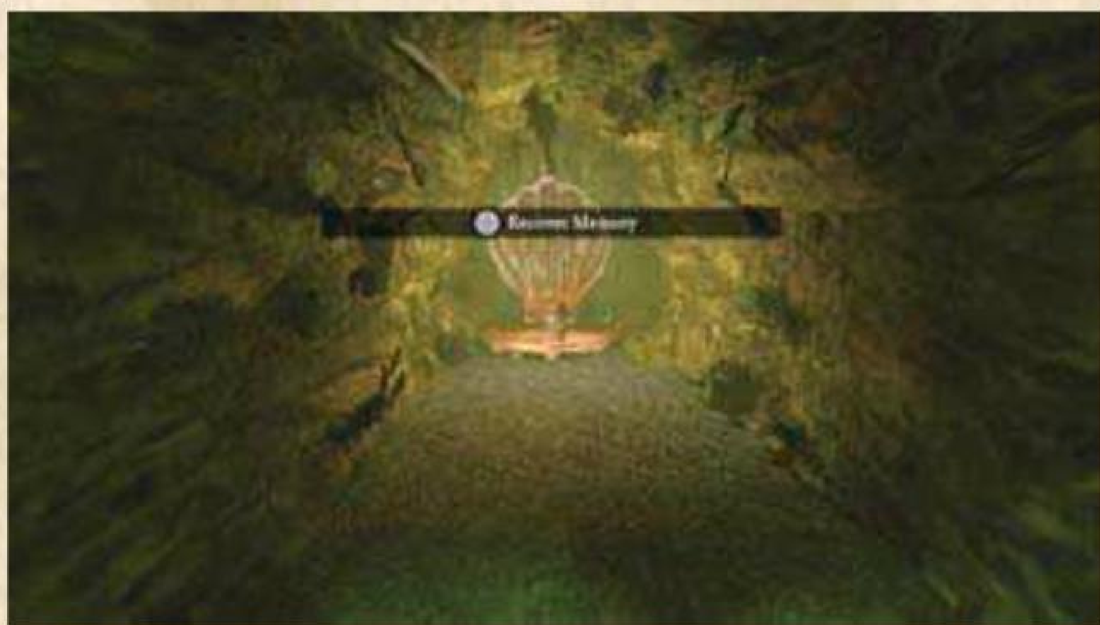


●第 3 次找到章鱼并完成对话后切换场景，一进去就可以听见猪叫。先跳下平台，向后转身，在宝箱后隐藏着一个瓶子（**瓶子 13/16**），在右前方的墙壁上能找到猪鼻子（**猪鼻子 11/15**）。

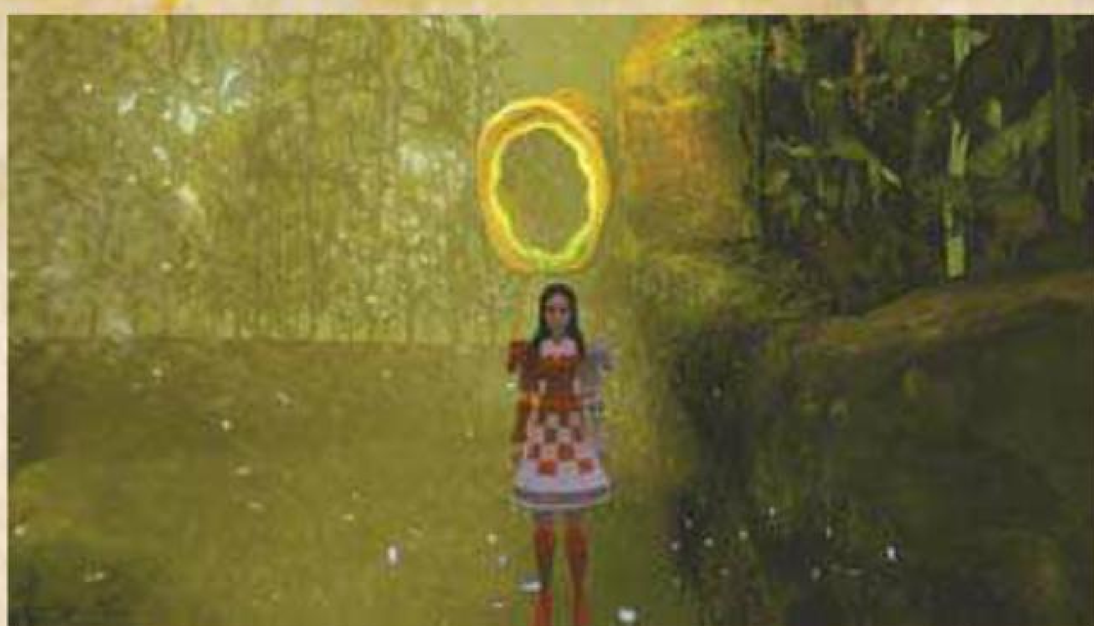




●完成乐谱弹奏后，从正面长方形的大门进去，先去往右手边，在尽头巨大蛙怪口中拾得钢笔状记忆碎片（**记忆 10/14**）。



●往前走会看到珊瑚墙壁，砸碎后里面还有一扇珊瑚墙壁，继续打破它，进去内部，这里是第 3 片玫瑰花瓣的所在地（**花瓣 3/4**）。



●来到许多白水母和红水母组合交替的地方，一路跳到中间，在右侧墙壁上能找到一只猪鼻子（**猪鼻子 12/15**）。继续往前跳，接近出口有一只白色水母顶着一朵紫花，在它的左边平台上有钥匙洞，尽头是钢笔状记忆碎片（**记忆 11/14**）。





●寻找拼图块时会来到一处有白水母和红水母的场景，先跳到右侧高台，踩动机关，踏着隐藏平台到达拼图块所在平台，转身望向右侧溪谷上方，能看到一只猪鼻子在飞（**猪鼻子 13/15**）。同时，在这块地图上还有一扇珊瑚墙壁可以打穿，里面有眼镜状记忆碎片（**记忆 12/14**），跟随隐藏通路就能找到。





●抵达墓地，消灭幽灵水手后，在一块墓碑后面可以发现一只猪鼻子（**猪鼻子 14/15**）。打爆它出现钥匙洞，洞中有针筒状记忆碎片（**记忆 13/14**）。





●拯救了第2个幽灵水手之后，在海马灯的指引下一路逃亡，可以在一只巨大蚌怪身上取得瓶子（**瓶子 14/16**）。



●同样，在第3个幽灵水手之后，也可以在海马灯的指引下取得一个瓶子（**瓶子 15/16**）。



●完成拯救水手的剧情后顺路前行，在一块墓碑后面隐藏着钥匙洞，进去后可取得房子状记忆碎片（**记忆 14/14**）。



●与混合型软泥怪交手结束后，前往下一场景。右侧有一隐藏钥匙洞，这里是第4片玫瑰花瓣的所在地（**花瓣 4/4**）。



●由钥匙洞原路返回，在前方门的中央有一只猪鼻子，但必须要在变小的情况下才能看到（**猪鼻子 15/15**）。打爆它之后身后出现弹跳蘑菇，借助蘑菇的力量到达甲板，这里有本关最后一个瓶子（**瓶子 16/16**）。





第3章 ORIENTAL GROVE

猪鼻子：11 记忆碎片：19 玫瑰花瓣：4 瓶子：18

●进入场景后清理第一只杂兵，然后吐烟开启悬浮平台。由第一个蒸汽抵达高处的齿轮上，这里有第一个瓶子（**瓶子 1/18**）。



●开启第二个水烟壶，由蒸汽和移动平台抵达墙壁的凸起平台上，拾取瓶子（**瓶子 2/18**）。



●到达可以拾取到茶壶武器的大场景内，这里有一个房间中有第三个瓶子（**瓶子 3/18**）。



●继续向前走，会看到有一扇被黑色泥水包裹住的墙壁，先消灭掉位于水烟壶旁的小怪，黑色泥水就会结晶化，砸碎它可以获得钢笔状记忆碎片（**记忆 1/18**）。



●打开水烟壶机关，由蒸汽跳到上层平台，在左侧上方墙壁上隐藏着一只猪鼻子（**猪鼻子 1/11**），需要绕行到对面才能找到。打爆它出现新平台，跳到对面有晶化泥水的地方，砸碎泥水后进入钥匙洞，在尽头是第一片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 1/4**）。





●原路返回后继续前行到下一场景中，由第一个蒸汽抵达高处平台，这里会出现2个空中杂兵。在平台尽头有一只瓶子（**瓶子 4/18**）。走过来的路上还能看到一个齿轮上有一只瓶子（**瓶子 5/18**），记得回去拾取它。





●开启第一个红灯机关，由出现的 2 个蒸汽跳到高处平台，拾取房子状记忆碎片（**记忆 2/18**）。



●同样还是在这个场景中，远方可以看到一个巨大的表盘，表盘前有一根石柱，在柱子壁上有一只猪鼻子（**猪鼻子 2/11**），需要变小后才能看到。



●清理干净新出现的一波杂兵，来到表盘的左侧场地内。借助蒸汽的力量到达高处有紫花的平台，踩着隐藏平台走到尽头，可以看到一扇能被茶壶炸开的门，里面是玻璃瓶状记忆碎片（**记忆 3/18**）。



●剧情过后来到一片充满东方韵味的场景中。先往右手边走，拉动鲤鱼嘴里的机关。在一旁的平台的酒罐后面有一只瓶子（**瓶子 6/18**），按照牙齿提示的路径走就能获得。



●拉动鲤鱼机关时会开启两个移动平台，踩着它们抵达高台，再从右侧水面上两块移动的麻将牌到达远处有三个酒罐的平台上，这里还有一个瓶子（**瓶子 7/18**）。



●返回高台，跳到旁边的高台上，能提到猪叫。前往靠近出口处的低矮平台，转身能在高台壁上看到猪鼻子（**猪鼻子 3/11**），打爆后开启新通路，顺着路走到尽头，打破墙壁，获得钢笔状记忆碎片（**记忆 4/18**）。





●来到出口平台。先不要去往出口，往右侧走，走到水边会出现麻将平台，尽头是钥匙洞，内有房子状记忆碎片（**记忆 5/18**）。之后就可以去往出口了。



●来到着火的场景中，右侧有一面可砸碎的墙壁，里面是眼镜状记忆碎片（**记忆 6/18**）。



●消灭两拨武士蝗虫后，在场景中能看到一个被青花瓷碎片挡住的钥匙洞，进去取得玻璃瓶状记忆碎片（**记忆 7/18**）。



●通过一扇朱红色大门，消灭杂兵后来到左侧河边，在墙壁上有一只猪鼻子（**猪鼻子 4/11**）。

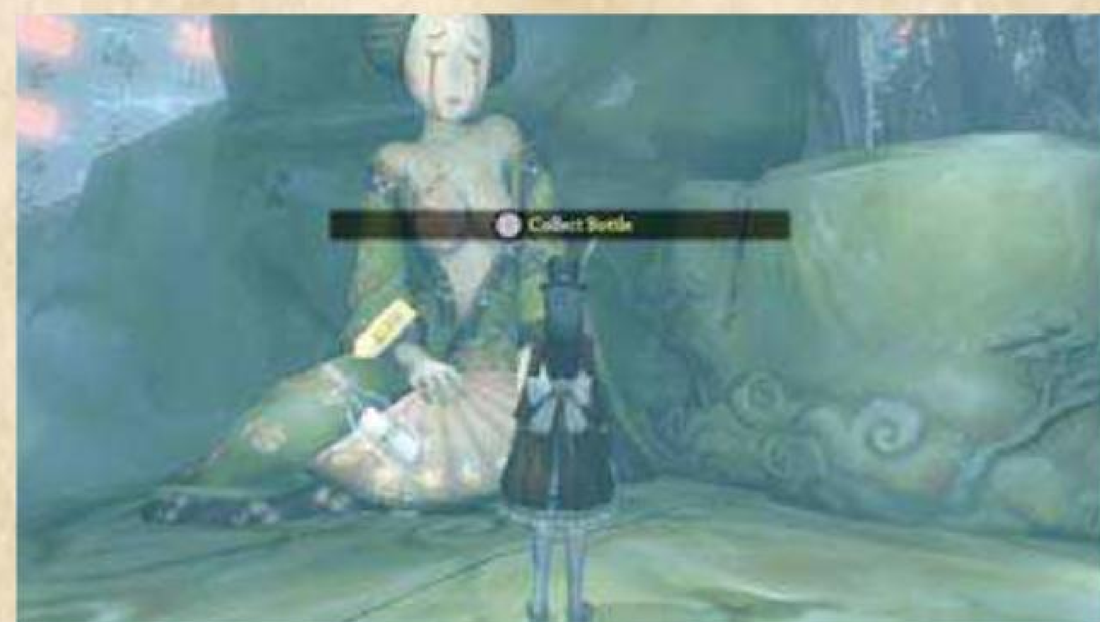


●进入前方道观，左侧有一扇可击破的墙壁，让兔子炸弹踩住里面的机关，前往对面的升降台，来到 2 楼，拾取房子状记忆碎片（**记忆 8/18**）。



●离开道观后向右侧拐，空中有一只猪鼻子在飞（**猪鼻子 5/11**），要变小后才能看到。打爆它会出现一只金瓶子（**瓶子 8/18**）。





●完成第一块拼图后走下台阶，左手边有钥匙洞，里面是针筒状记忆碎片（**记忆 9/18**）。



●从第一幅画中出来后一出门就能在左侧找到一只猪鼻子（**猪鼻子 6/11**），打爆它后由蒸汽抵达高层平台，进入钥匙洞，这里有钢笔状记忆碎片（**记忆 10/18**）。





●在拉第 2 个鲤鱼机关的地方，角落里有一只瓶子（**瓶子 9/18**）。



●往前走，消灭两拨蝗虫怪之后，在出现弹跳蘑菇的平台往左侧走，尽头是第二片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 2/4**）。



●滑过滑梯后进入下一场景，在遇到杂兵的地方可以在右侧看到空中有一只猪鼻子（**猪鼻子 7/11**）。



●拉动鲤鱼机关，通过亭桥到达有艺伎瓷像的平台，从左侧隐藏的钥匙洞进去，拾取羽毛状记忆碎片（**记忆 11/18**）。



●继续拉动下一个鲤鱼机关，在出现的亭桥右侧会拾取到钢笔状记忆碎片（**记忆 12/18**）。之后前往着火的大门。



●完成弹奏乐谱的任务，在大门右手边有一扇可以打破的墙壁，内有房子状记忆碎片（**记忆 13/18**）。



●来到下一个场景中，清理掉杂兵后大门自动开启。通过大门后转身，在墙角有一只瓶子(**瓶子 10/18**)。



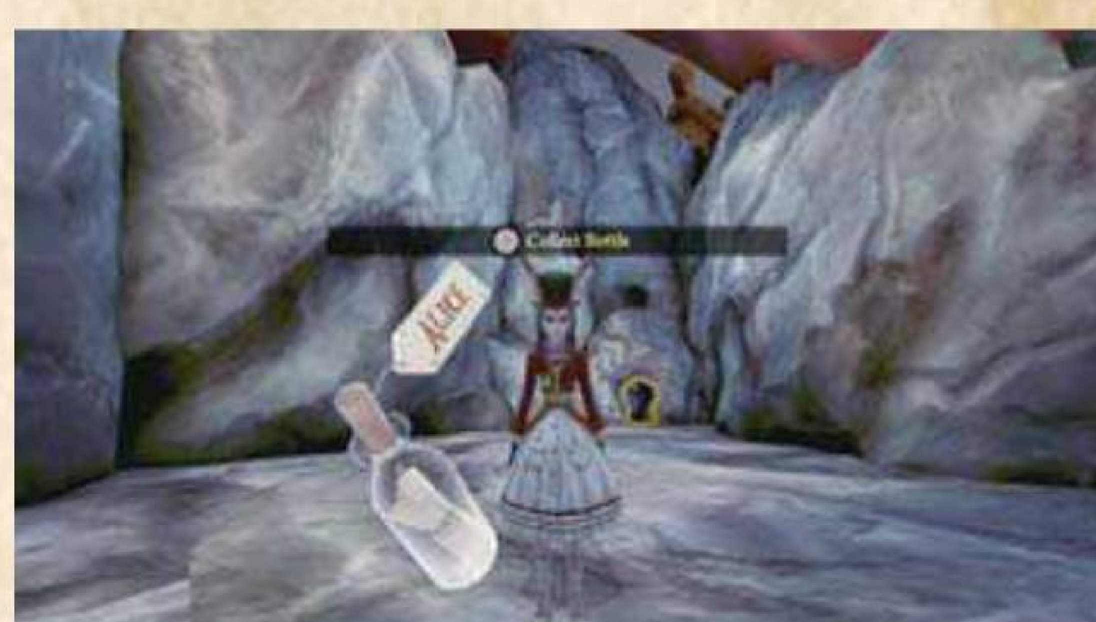
●继续前行，直到来到一个山洞中。靠近出口的地方有钥匙洞，内有瓶子一只（**瓶子 11/18**）。



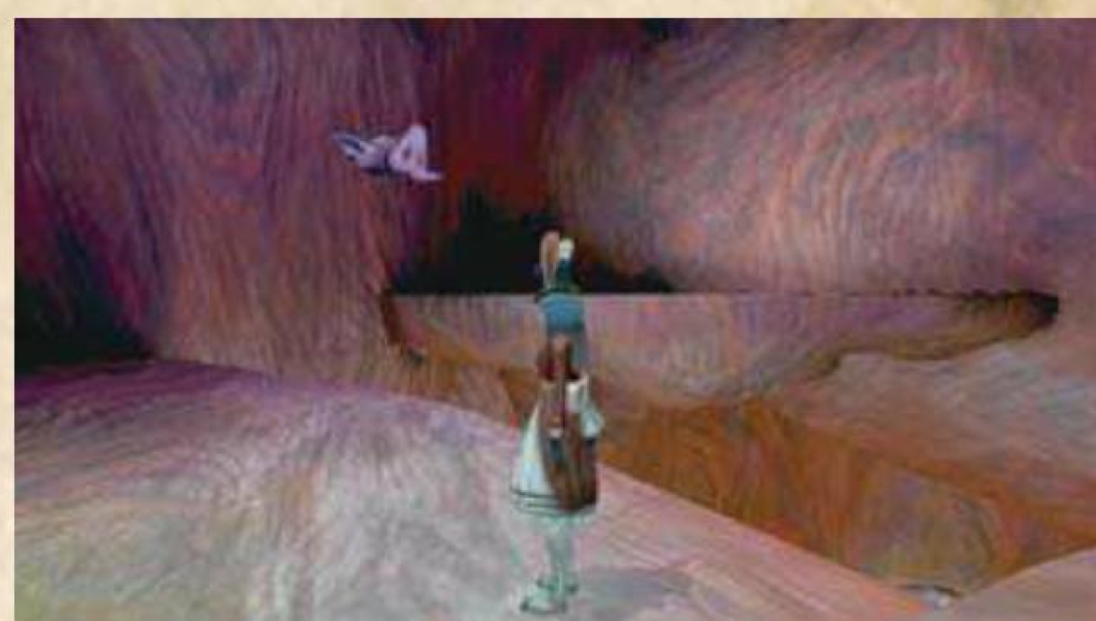
●清理掉杂兵，在有踩动机关的平台的右侧有钥匙洞，内有瓶子一只（**瓶子 12/18**）。



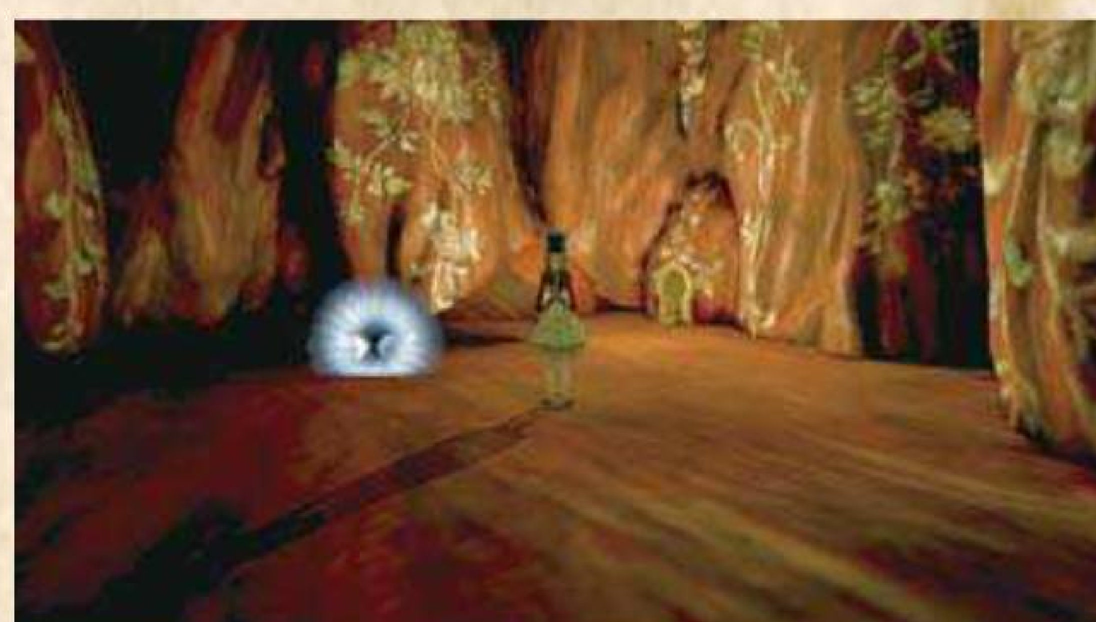
●抵达有两个香炉和两个石柱守门人的场景内，左前方有钥匙洞，进去拾取瓶子（**瓶子 13/18**）。



●和 NPC 对话后消灭场地内的杂兵，救出被困修行僧，场地中间会就出现弹跳蘑菇。跳到上层平台上能看到猪鼻子（**猪鼻子 8/11**）。



●下一个场景内的空中敌人是消灭不完的，尽快拉动鲤鱼机关开启蒸汽，借着蒸汽的力量一步步抵达高处，途中在右侧可以看到一个钥匙洞，内有眼镜状记忆碎片（**记忆 14/18**）。之后靠着弹跳蘑菇就可以离开这里了。



●来到由扇子组成的场景中，右侧空中有一只猪鼻子（**猪鼻子 9/11**）。然后踩着隐藏平台抵达入口右后方的扇子上，这里有一枚房子状记忆碎片（**记忆 15/18**）。

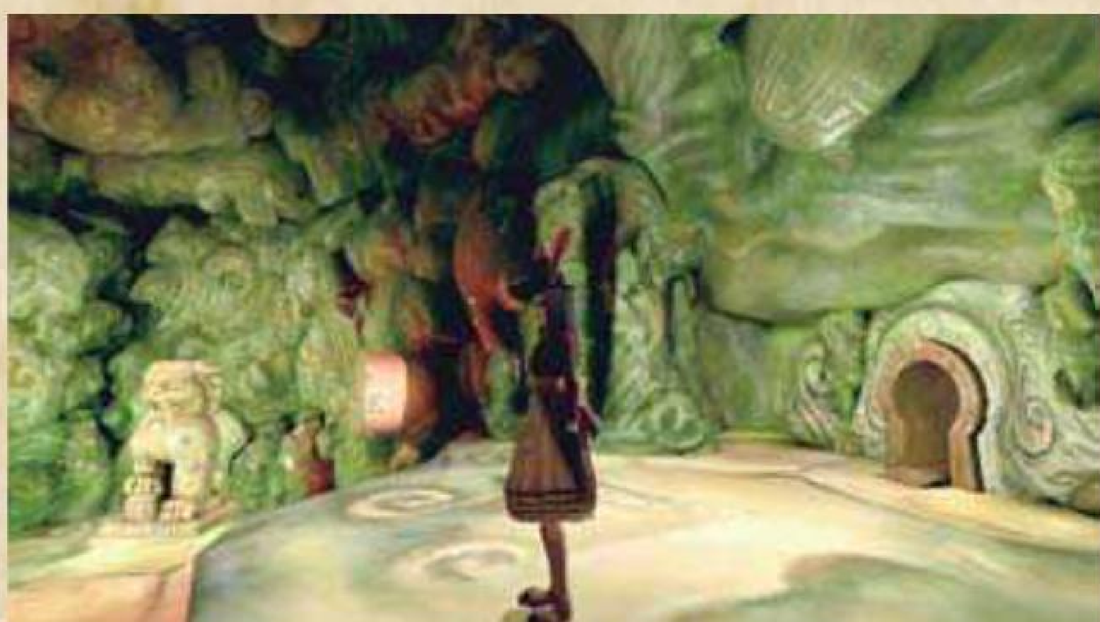




●踩着扇子到达石壁处。落地后往右手边走，尽头有钥匙洞，里面是一只瓶子（**瓶子 14/18**）。



●前面又是一个类似与《超级马里奥》的机关房，有转动的石狮子在不断喷火。先走左边，打破墙壁后拉动鲤鱼机关停止石狮子喷火，向外走能看到对岸的一个钥匙洞。走进去是第三片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 3/4**）。取得花瓣后不要离开钥匙洞，从左侧的小道进去，可以拾取到房子状记忆碎片（**记忆 16/18**）。

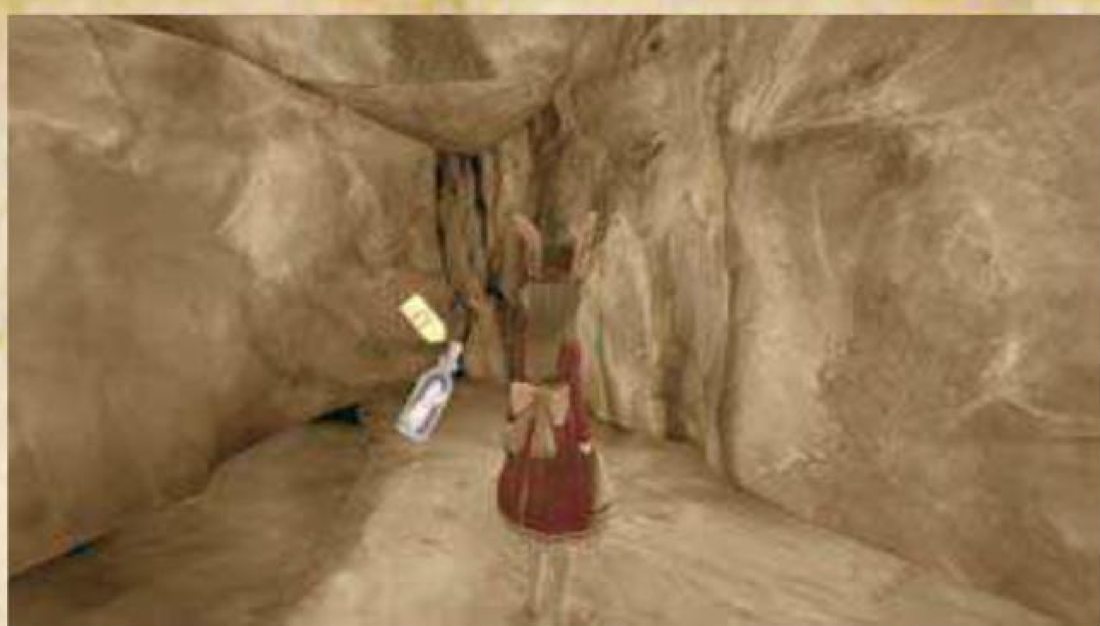




●在下一个鲤鱼机关所在房间的角落里，有一只瓶子（**瓶子 15/18**）。

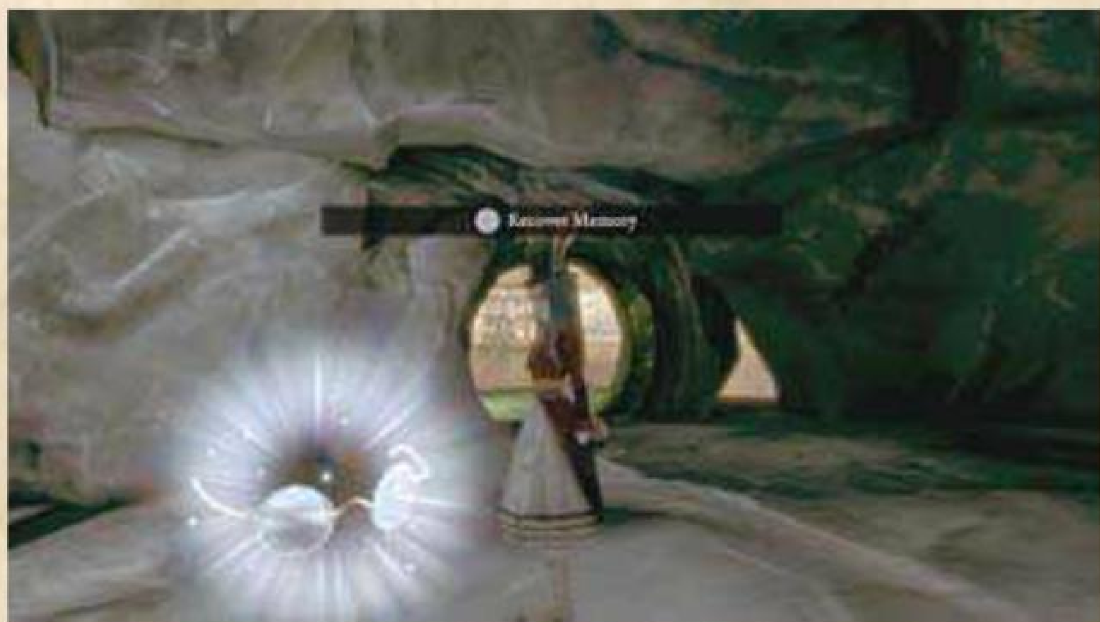


●接下来又是拼图游戏。从入口的左侧拐进去，借助弹跳蘑菇达到上层平台，进入被青花瓷碎片挡住的钥匙洞。注意这条钥匙洞有个岔路，在背景色仍为蓝色的岔路右拐，尽头房间中有一只瓶子（**瓶子 16/18**）。



●完成拼图后来到有许多吊起的笼子的场景中。在路尽头的墙壁上有一只猪鼻子（**猪鼻子 10/11**），打爆它能开启前方太极图图案的门。走进门内是一块眼镜状记忆碎片（**记忆 17/18**）。





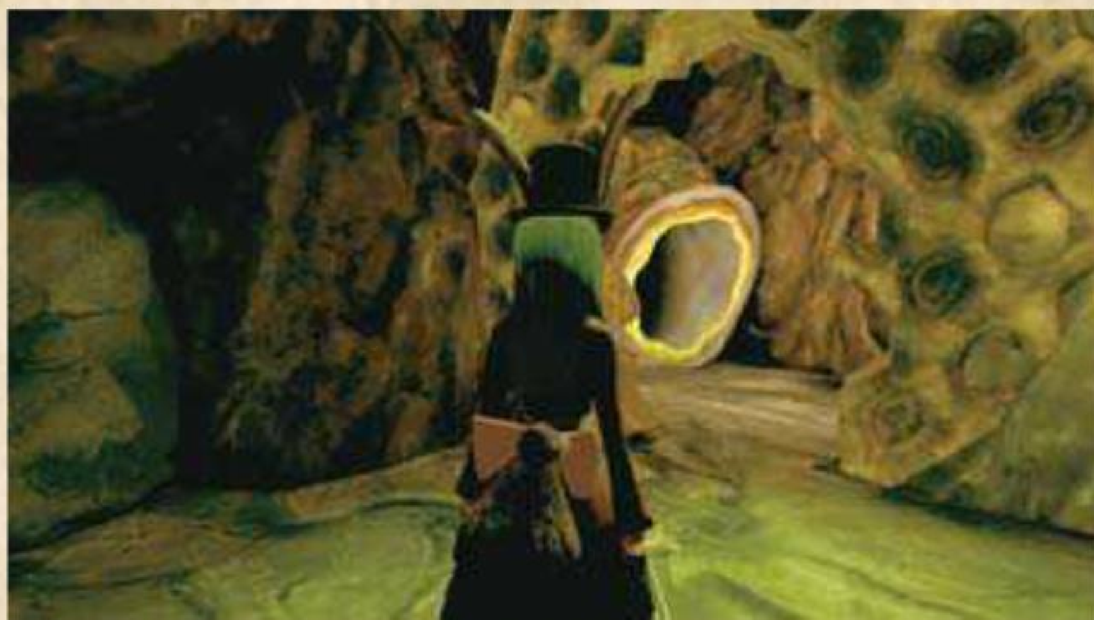
●走到大蛤蟆沉睡的场地，干掉掉杂兵后前往左前方的钥匙洞，可以拾取到一只瓶子（**瓶子 17/18**）。然后拉动鲤鱼机关叫醒蛤蟆。



●大蛤蟆惊醒后会吐出一个球，这个球将砸破两扇门。走进新场地内，砸开左手边的墙壁，进入钥匙洞，在尽头有艺伎瓷像的房间中捡到最后一个瓶子（**瓶子 18/18**）。



●原路返回，砸开正前方的墙壁进去。在前方有牙齿的地方有一扇不太起眼的钥匙洞，尽头有一面可击破的墙壁，打破它之后是第四片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 4/4**）。



●又来到一处到处都是笼子和蒸汽的场景。一直走到尽头，在通往出口的平台上方有一只猪鼻子在飞（**猪鼻子 11/11**）。打爆它后出现麻将牌的平台，跳过去打破墙壁进去其中，沿路一直走到艺伎瓷像附近，可以拾取到最后一枚记忆碎片（**记忆 18/18**）。至此第三章的收集就全部完成了。





第4章 QUEENSLAND

猪鼻子：11 记忆碎片：17 玫瑰花瓣：4 瓶子：18

●进入场景后，跳过第一个蒸汽就能在前方找到一只猪鼻子（**猪鼻子 1/11**），需要变小后才能看到。打爆它出现扑克牌平台，跳到尽头拾取第一枚房子状记忆碎片（**记忆 1/16**）。





●来到下一个隐藏平台处，踩着 90 度旋转的平台可以拾取到第一只瓶子（**瓶子 1/18**）。



●由红色扑克组成的弹跳器跳到由 4 张草花 5 和一张草花 2 组成的平台上（右侧就是扑克叠成的城堡），正前方有一只猪鼻子（**猪鼻子 2/11**），需要变小后才能看到。



●进入扑克牌城堡，先从左侧第一个岔口拐进去，里面有一只金色瓶子（**瓶子 2/18**）。同样还是在这个区域内，尽头有两个箱子挡住了一个小门，进去后取得眼镜状记忆碎片（**记忆 2/16**）。





●来到一个由多张红桃 Q 组成的、有机关的平台，这里的空中有一只猪鼻子（**猪鼻子 3/11**），同样需要变小后才能看到。打爆后踩着新出现的扑克平台抵达尽头，拾取到一只瓶子（**瓶子 3/18**）。





●滑滑梯，走左边的分岔，尽头平台上有一只瓶子（**瓶子 4/18**）。



●和柴郡猫对话的剧情结束后，由石桥平台绕行到左侧，在靠近铁轨的石桥平台上有一只瓶子（**瓶子 5/18**）。



●拾取瓶子后往回走，由弹跳蘑菇到达断掉的石桥上，回望铁轨所在方向，红色石柱的壁上有有一只猪鼻子（**猪鼻子 4/11**），打爆后从新出现的蒸汽跳到红色石柱顶端，拾取到钢笔状记忆碎片（**记忆 3/16**）。





●前往红色桃心状的大门所在处，右手边有一面可击破的墙壁，里面是第一片玫瑰花瓣（**花瓣 1/4**）。



●进入红心皇后的城堡，沿着右手边的隐藏平台一路向前，在左前方钥匙洞的上方有猪鼻子（**猪鼻子 5/11**）。



●砸破白色棋子进入下一场景，刚进门左侧就有可破坏的墙壁，里面是针筒状记忆碎片（**记忆 4/16**）。



●来到红心皇后的画像前，左侧有一枚羽毛状记忆碎片（**记忆 5/16**）。



●先开启右边的机关，走到尽头。在草花镂空的大门内侧有一只猪鼻子（**猪鼻子 6/11**）。这一区域内还有两块可以砸开的地板，一个里面是瓶子（**瓶子 6/18**），一个是开启左侧通路的机关房。打爆刚才的猪鼻子后还会开启一扇门，门内是钥匙洞，内有房子状记忆碎片（**记忆 6/16**）。

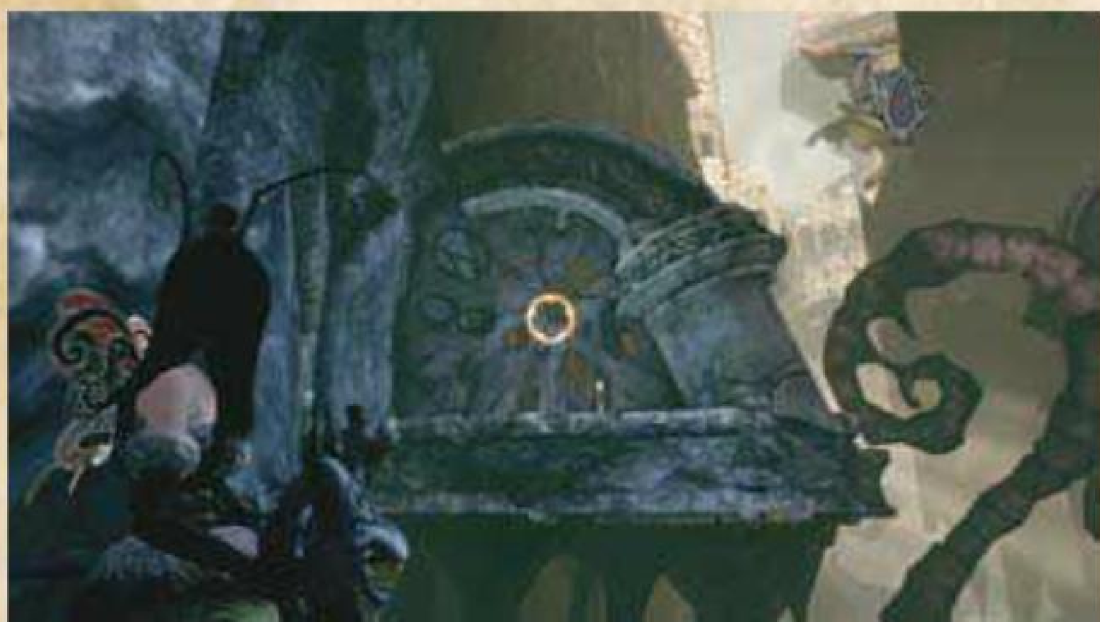


INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

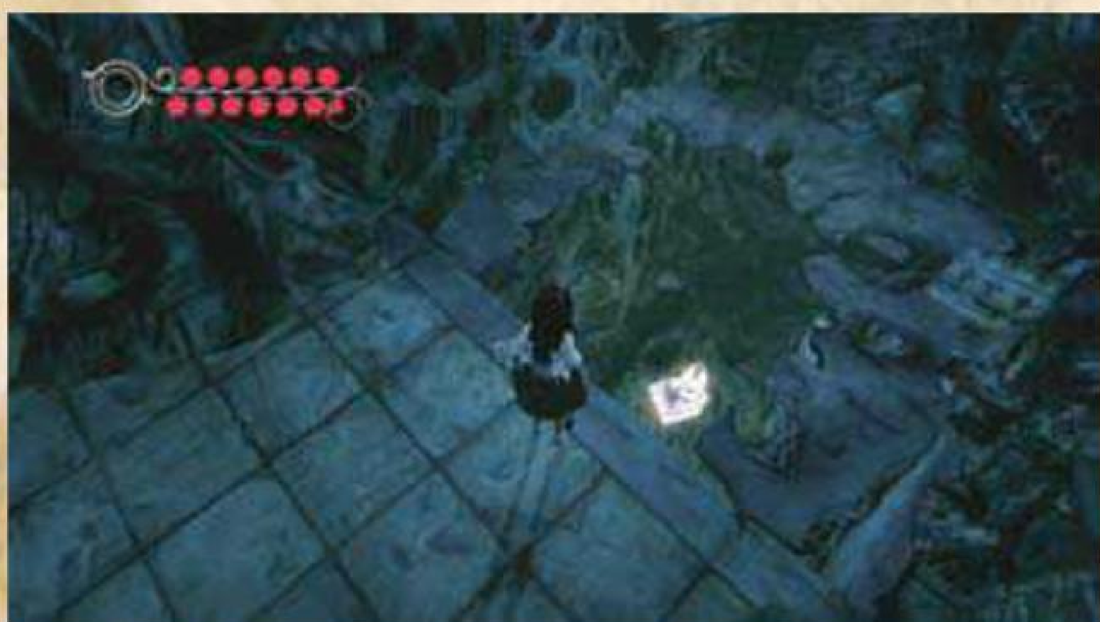




●走左边通路，在石柱倒塌的地方左侧有可以用茶壶打破的墙壁，进入拾取瓶子（**瓶子7/18**）。



●消灭几个普通扑克杂兵后 Executioner 就会登场。爱丽丝的所有攻击都对它无效，在场地内跑动一会儿，前方的门就会打开。之后要上演一小段追逐战，好在没跑出去多远就会在墙壁上看到钥匙洞，果断钻进去摆脱 Executioner 的纠缠。进入后左前方的房间内地板可以砸开，内有一枚房子状记忆碎片（**记忆 7/16**）。



●处理掉一波杂兵后 Executioner 又追了过来，这次它直接把爱丽丝打到了地下。落地后向后转身能拾取到一只瓶子（**瓶子 8/18**）。



●利用蒸汽摆脱 Executioner 的追逐后来到有悬浮平台的场地内。这里有些平台是相互联动的，爱丽丝踩住其中一个的话，这个平台就会下降，另一个平台则会上升。在这个场景左侧墙壁上有一只猪鼻子（**猪鼻子 7/11**），需要跳到有紫花的平台上才能看到。



●来到右方的桃心大门前。在面对大门的左前方有一扇可以用茶壶击破的门，里面是眼镜状记忆碎片（**记忆 8/16**）。

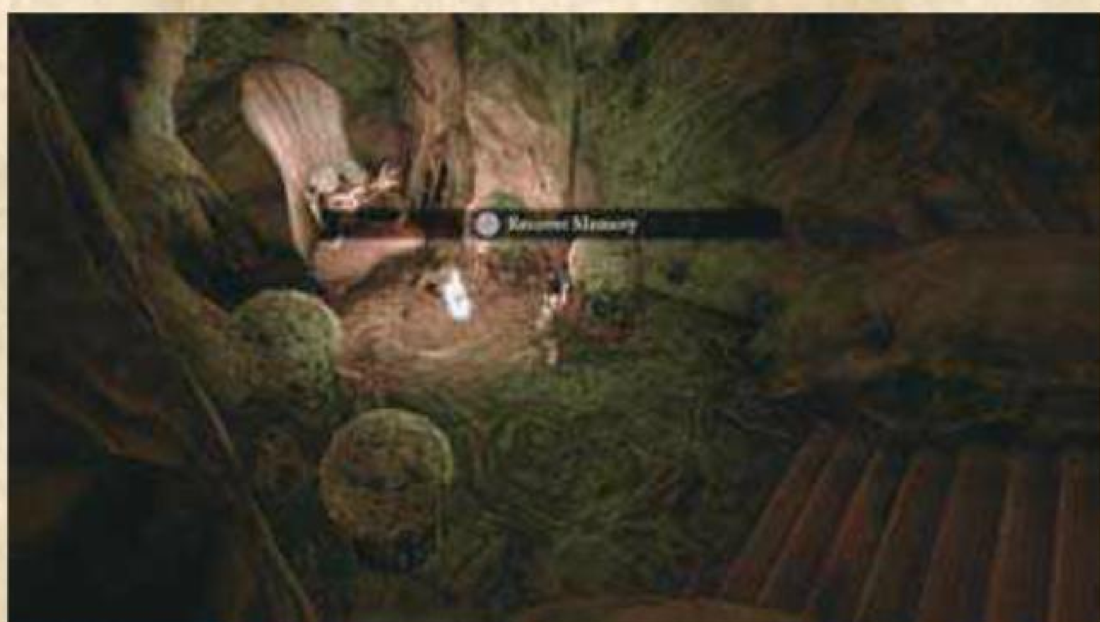


●来到有圆形红色地毯的房间。左侧墙壁上方有猪鼻子（**猪鼻子 8/11**）。打爆后从开启的大门进去，内有房子状记忆碎片（**记忆 9/16**）。

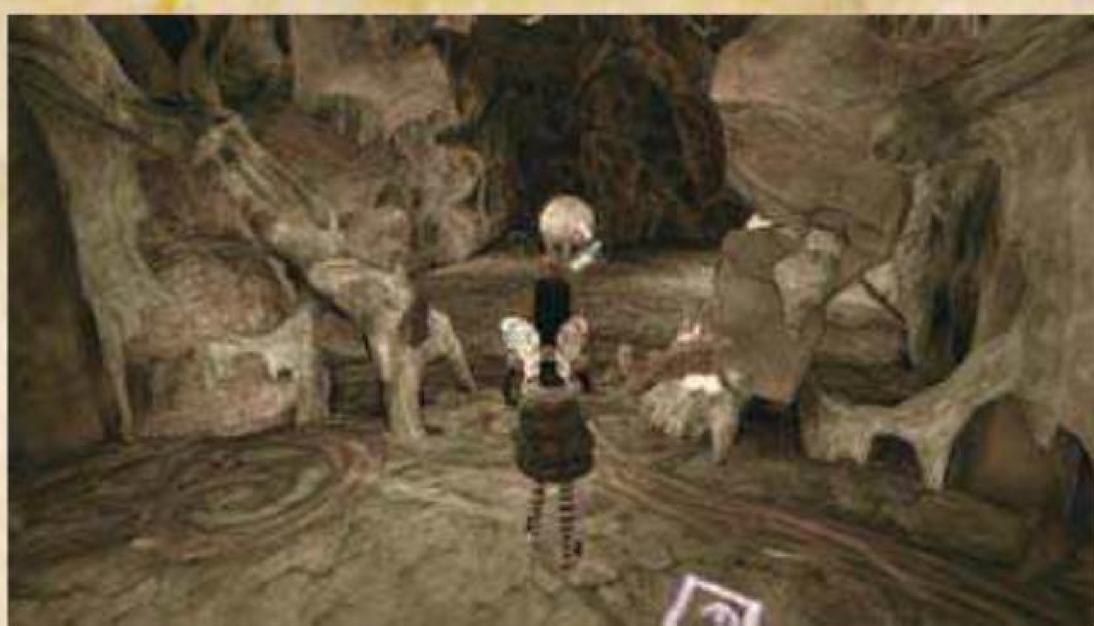




●被 Executioner 追赶滑入地下，进入后右手边有隐藏钥匙洞，进去砸破地板，获得玻璃瓶状记忆碎片（**记忆 10/16**）。

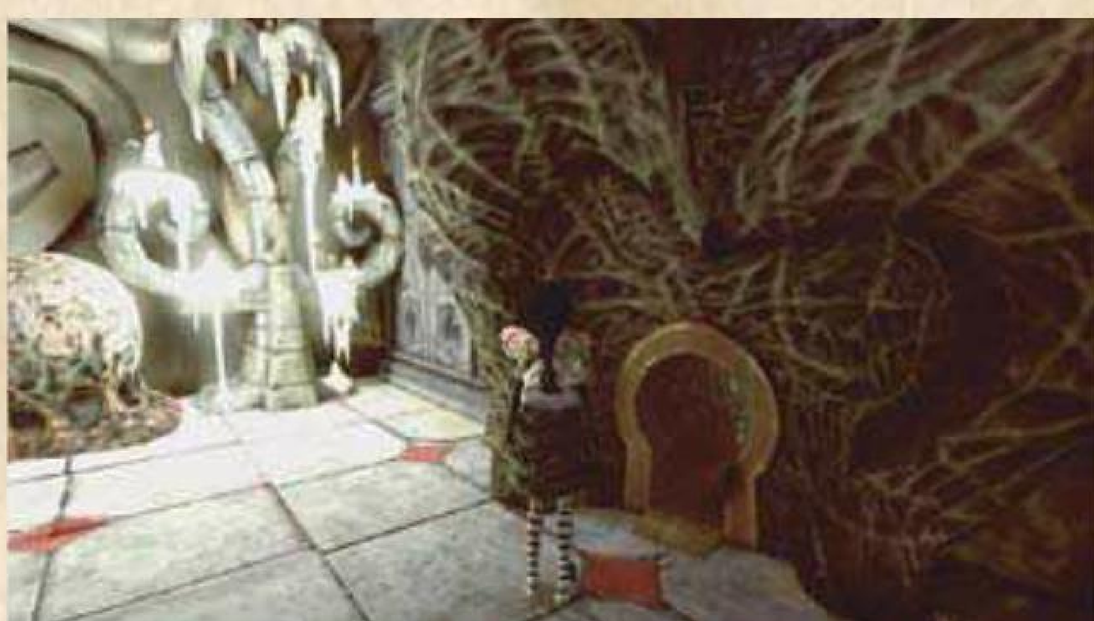


●继续向前走，在牙齿前方有面可击破的墙壁，内有一个瓶子（**瓶子 9/18**）。



●杂兵战后来到悬浮平台的场地内。进门右侧墙壁上有猪鼻子（**猪鼻子 9/11**），打爆后出现隐藏钥匙洞，里面是钢笔状记忆碎片（**记忆 11/16**）。





●离开钥匙洞，将兔子炸弹放置在钥匙洞前的升降平台上，令入口处的平台升起。踩着平台到达入口上方的平台上，这里有一只瓶子（**瓶子 10/18**）。



●返回钥匙洞前方的升降平台，再跳到左侧的实心平台上。前方有牙齿的升降平台右面是一面可击破的墙壁，里面还有一只瓶子（**瓶子 11/18**）。



●拉动机关开启大门后，在刚才打过杂兵的平台旁会升起蒸汽。踩着蒸汽抵达高处，这里是第二片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 2/4**）。



●再一次被 Executioner 打入地下，向后转身能捡到瓶子（**瓶子 12/18**）。



●在一个鲜红色平台上消灭 2 只小怪后，走右手边的蒸汽和隐藏平台，一直到尽头，能拾取到房子状记忆碎片（**记忆 12/16**）。



●返回鲜红色平台踩着前方蒸汽行进，通过第三个弹跳蘑菇跳上高处的平台，再滑翔到远处平台上，获得瓶子（**瓶子 13/18**）。



●跳下瓶子所在的平台，下方有一个隐藏钥匙洞，在第一个岔路口向左拐，再向右拐，尽头是房子状记忆碎片（**记忆 13/16**）。之后直走前往下一个场景。



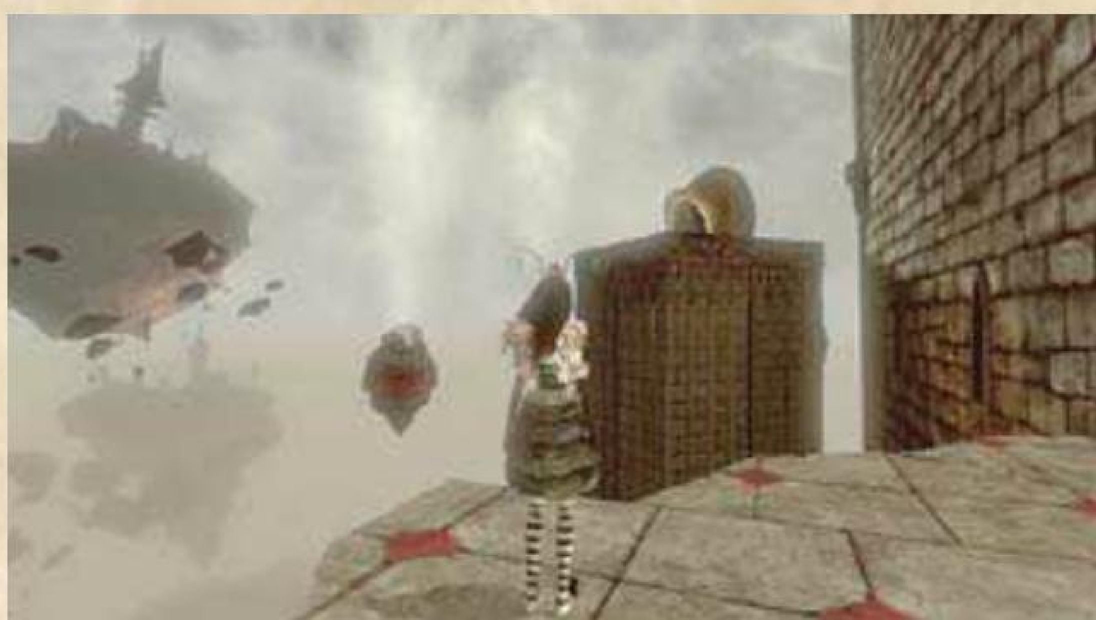
●先从隐藏平台跳到右侧拉动机关，开启升降平台。然后一路跳到靠近出口处的紫花平台上，将兔子炸弹放置在紫花平台前的升降机关，操纵爱丽丝去往右手边的最高平台，这里有一只金色的瓶子（**瓶子 14/18**）。



●消灭掉平台上的杂兵后再一次被 Executioner 追赶来到地下。完成象棋小游戏，由开启的大门出去后右手边有隐藏钥匙洞，里面有一只瓶子（**瓶子 15/18**）。



●返回外面，待火车经过后，会升起两个蒸汽，通过它们可到达第三片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 3/4**）。



●来到前方有紫花的平台，动画影像中已经提示了猪鼻子的位置所在（**猪鼻子 10/11**）。在面对猪鼻子的左手边有面可以击破的墙壁，踩着隐藏平台过去，通过钥匙洞可拾取到瓶子（**瓶子 16/18**）。





●剧情后来到狭长的走廊，先前往左手边，能在空中发现一只猪鼻子（**猪鼻子 11/11**）。



●直走到走廊尽头，踩着隐藏平台前行。在显示数字 3 的隐藏平台旁有一面墙壁，用茶壶炸开它获得金色瓶子（**瓶子 17/18**）。



●跳到下方场景中，杂兵战后打破被晶化软泥包裹住的亭台，中间是针筒状记忆碎片（**记忆 14/16**）。



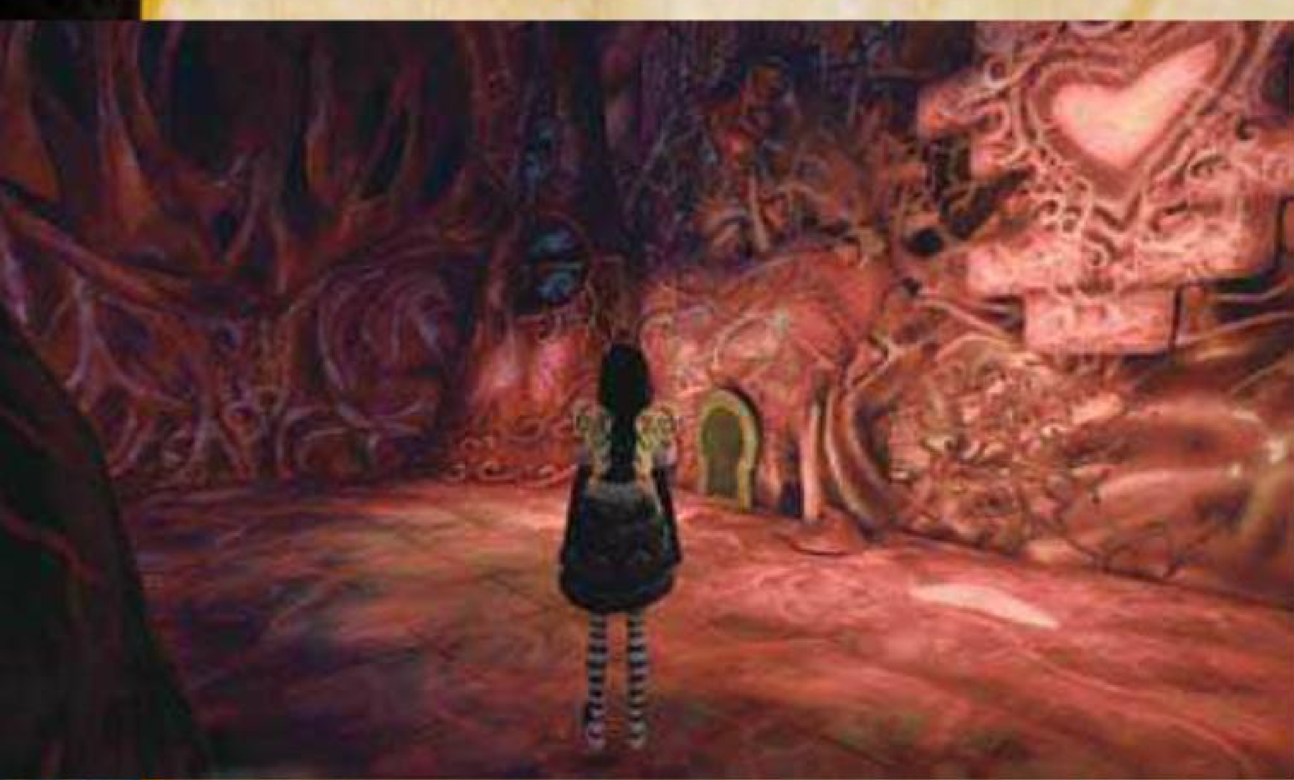
●走进园艺迷宫。进门后走右边，砸破尽头地板，进入钥匙洞拾取瓶子（**瓶子 18/18**）。



●“千人斩”后进入红心皇后的老巢，先直走到右侧尽头，破坏墙壁，拾取到房子状记忆碎片（**记忆 15/16**）。



●滑过长长的舌头滑梯，到达下一个房间中。这个房间角落里有个钥匙洞，尽头是最后一片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 4/4**）。



●在有杂兵的房间中，右侧有一个隐藏钥匙洞，内有本关最后一个记忆碎片（**记忆 16/16**）。



第5章 THE DOLLHOUSE

猪鼻子：8 记忆碎片：17 玫瑰花瓣：4 瓶子：13

●进入场景后，先由蒸汽跳至左侧的房间中，在角落中拾取到一只瓶子（**瓶子 1/13**）。



●然后抵达一间门口上方写有"A"这一英文字母的房间中，从左侧的弹跳蘑菇跳到 2 楼，拾取针筒状记忆碎片（**记忆 1/16**）。



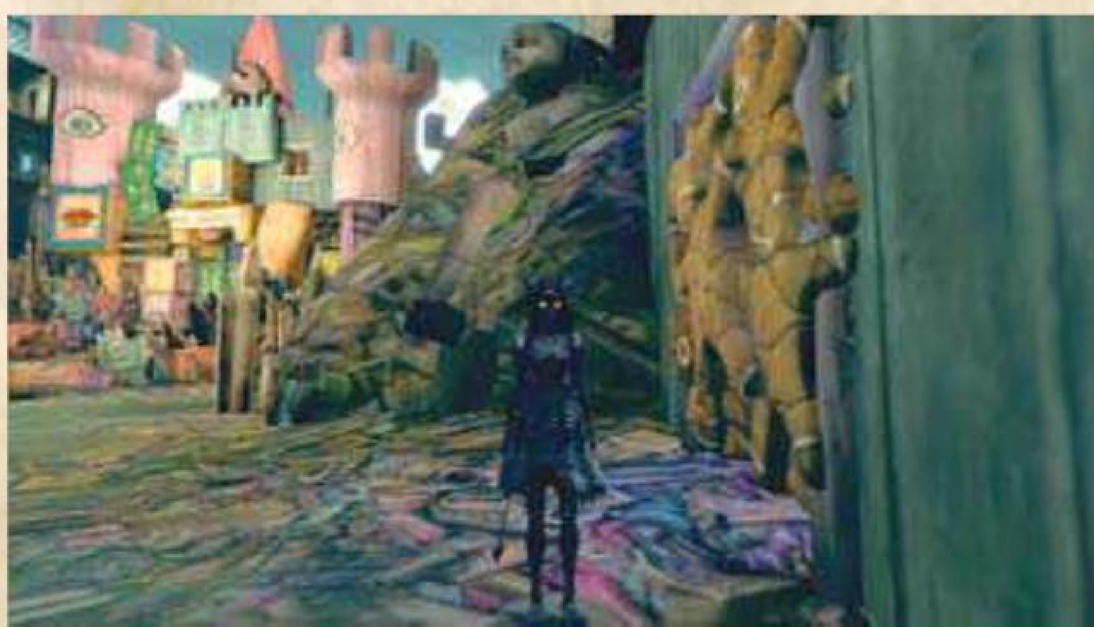
●拾取完记忆碎片后顺着牙齿提示的路跳回 1 楼，落地后在蝴蝶标本下方是钥匙洞，进入其中，第一个岔路口右转，离开钥匙洞，踩着隐藏平台到达左侧机关房间，在床边有一只瓶子（**瓶子 2/13**）。



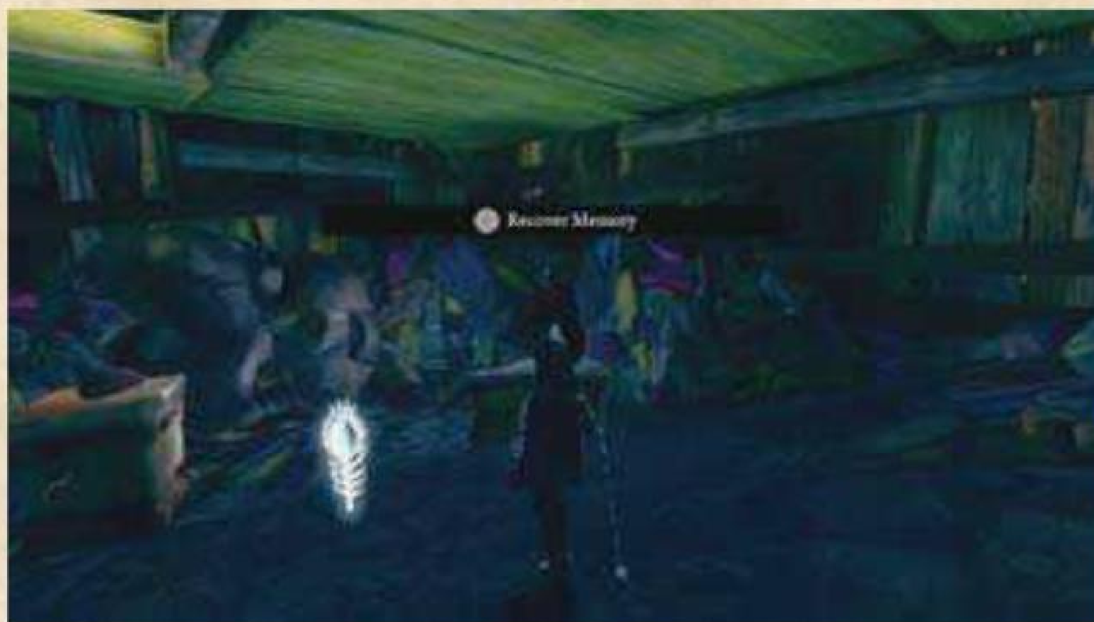
●拉动房间内机关下到 1 楼，出门可在左手边前方看到一只猪鼻子（**猪鼻子 1/8**）。



●来到地面，消灭掉新出现的敌人 Dollgirl，能在这个场地内找到一扇被姜饼挡住的门，里面是第三个瓶子（**瓶子 3/13**）。



●在靠近出口的右侧，有一个钥匙洞，打破里面的姜饼墙壁，尽头是一块羽毛状记忆碎片（**记忆 2/16**）。



●来到写有数字 3 的房间中，先清理杂兵，然后进入墙壁上的钥匙洞，里面是眼镜状记忆碎片（**记忆 3/16**）。



●拉动数字 6 房间中的机关，前方会出现新平台和弹跳蘑菇。由弹跳蘑菇跳到房间的阁楼上，尽头能捡到眼镜状记忆碎片（**记忆 4/16**）。



●前行到下一个有机关的房间，拉动机关后墙壁翻转，进入新出现的门右转，跳上积木来到上层，在床边捡到瓶子（**瓶子 4/13**）。



●然后踩着隐藏平台抵达机关处，前方有姜饼墙壁，里面还有一只瓶子（**瓶子 5/13**）。



●经过一场由空中杂兵、软泥怪和 Dollgirl 组成的棘手杂兵战后，可以在墙壁玩具娃娃的鼻子上找到一只猪鼻子（**猪鼻子 2/8**）。打爆它后由弹跳蘑菇和蒸汽到达有金牙的房间，拐角有钥匙洞，内有一枚瓶子状记忆碎片（**记忆 5/16**），在旁边的房子里还有一枚房子状记忆碎片（**记忆 6/16**）。







●跳过几只荡秋千的无头娃娃，拉动机关后左滑梯来到下层平台。先不要踩弹跳蘑菇，进去往前走，会看到隐藏平台，由隐藏平台跳到下一层有金牙的地方，在墙壁上有一只猪鼻子（**猪鼻子 3/8**）。



●拉动下一个机关出现弹跳蘑菇，踩着蘑菇来到左侧写有数字 8 的房间，拐角处有一只瓶子（**瓶子 6/13**）。



●返回弹跳蘑菇处，前往正前方的房间中。这里同样有弹跳蘑菇，踩着上去可拾取到瓶子状记忆碎片（**记忆 7/16**）。后方墙壁上还有一只猪鼻子（**猪鼻子 4/8**）。打爆它后，房间下层会开启新道路，打破姜饼墙壁来到下层，直走到尽头，踩着蘑菇到达另一栋房间内，能捡到金色的瓶子（**瓶子 7/13**）。旁边还有第一片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 1/4**）。这一大场景内的收集就算完成了，踩着隐藏平台前往惊叫盒所在地玩迷你游戏吧。









●来到下一场景内，先消灭杂兵，然后上到 2 楼，在一张诡异无比的解剖图上方有一只猪鼻子（**猪鼻子 5/8**），打爆它后可获得一枚钢笔状记忆碎片（**记忆 8/16**）。





●来到最底层，在一只鸟的标本旁有一个用骷髅头挡住的钥匙洞，里面有一只瓶子（**瓶子 8/13**）。



●先返回上两层用兔子炸弹停止尖刺机关，一路前行来到有左右两个机关处。将兔子炸弹放在右侧机关上，快速踩动左侧机关后就可以来到之前被玻璃隔挡的手部机关处，拉动这个机关停止尖刺运动。从右侧绕行能捡到一只瓶子（**瓶子 9/13**）。



●来到第二个上下平台处，先去往右边的平台放置兔子炸弹，快速跑回左侧平台，再跳到正前方有紫花的平台。左方稍高一点的平台上有一枚房子状记忆碎片（**记忆 9/16**）。

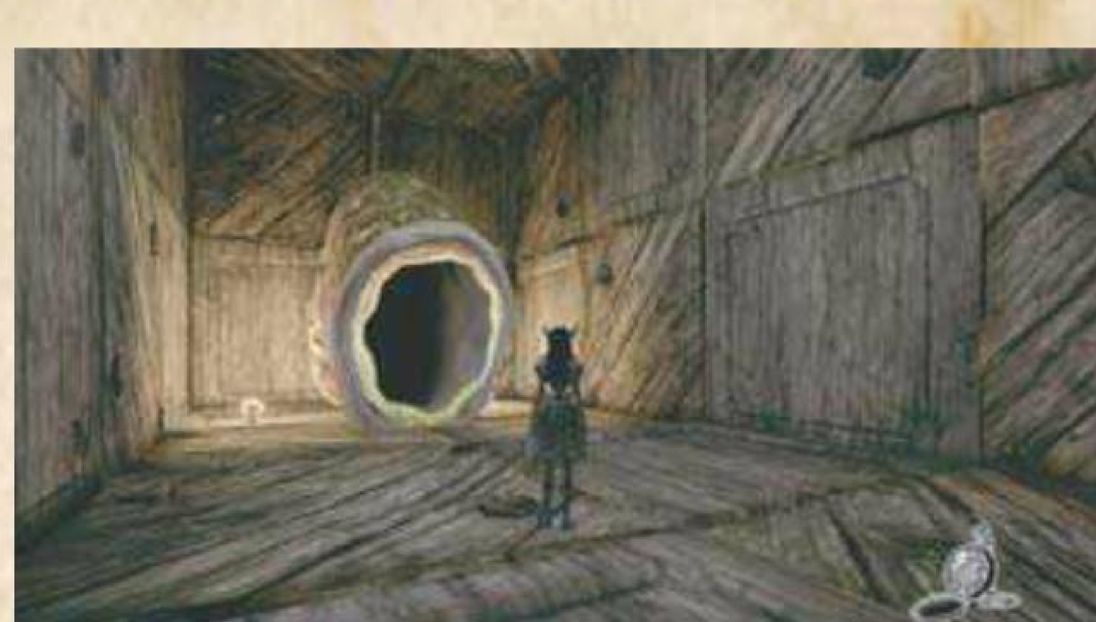


●下面的一系列机关都要以最快的速度通过，否则就会被尖刺扎死。到达左右各有一面鬼娃娃墙壁的走廊中，击破左手边的墙壁可以捡到一只瓶子（**瓶子 10/13**）。



●接下来会与 Dollgirl 再度交手。在这片区域内的一个角落里有一面可打碎的晶化软泥墙，打破之后出现钥匙洞，里面有两条岔路，直走通往眼镜状记忆碎片所在地（**记忆 10/16**），右拐是第二片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 2/4**）。





●写着“666”的场景中，娃娃手机关右边拐弯处有一枚钢笔状记忆碎片（**记忆 11/16**）。



●拉动娃娃手机关后能在玻璃板下看到一只瓶子，这个需要穿过写有数字 2 的房间内的钥匙洞才能拾取到（**瓶子 11/13**）。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

●抵达下一场景。在第 2 对升降平台处先跳到正下方的紫花平台，沿隐藏平台直走到中部，右侧墙壁上有一只猪鼻子（**猪鼻子 6/8**），打爆后前方平台上会出现瓶子（**瓶子 12/13**）。





●在有娃娃手机关的场景内消灭所出现的杂兵后，先不要去拉动机关，走到左上角尽头，往下看能看到平台，跳下去有一个钥匙洞，里面是针筒状记忆碎片（**记忆 12/16**）。之后就可以拉动机关前往下一场景了。



●来到新场景后，在写有“SAVE US”的镜子旁有钥匙洞，里面是本关最后一个瓶子（**瓶子 13/13**）。



●穿过娃娃的脑袋一直往前走，到达紫花平台后再踩着隐藏平台可到达第三片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 3/4**）。



●一路来到地面上。在一座废墟房子的 2 楼有一只猪鼻子（**猪鼻子 7/8**）。



●进入一旁由积木搭成的城堡，进门后来到楼梯后方，这里有一个钥匙洞，内有一枚针筒状记忆碎片（**记忆 13/16**）。



●离开城堡，前往残破的巨大娃娃身躯。消灭 3 只敌人后击破晶化软泥墙，拉动机关，来到上层。先去往左侧的房间，打破姜饼墙壁后进入走廊中，尽头有个钥匙洞被几块蛋糕挡住，里面是眼镜状记忆碎片（**记忆 14/16**）。



●完成弹琴小游戏后就可以来到火车站了。直走来到紫花所在位置后，变小观察隐藏平台，在右侧远处可以看到四片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 4/4**）。



●返回火车站，进入左前方有眼睛图案的房间中，在通往 2 楼的楼梯后面墙壁上隐藏着一只猪鼻子（**猪鼻子 8/8**）。



●完成滚球的迷你游戏和滑滑梯后，消灭场上杂兵会出现三个弹跳蘑菇，踩着它们前往下一场景。经过着火的大门后，跑过走廊，左手边就有一枚房子状记忆碎片（**记忆 15/16**）。



●进入空中城堡，刚进门就是一场杂兵战。按照杂兵跑来的方向前行，会看到一块记忆碎片被关在房间中。先跳到前方悬挂着娃娃的平台，再跳到左侧平台，这里有钥匙洞，可以一直抵达到刚才所看到的房子状记忆碎片所在地（**记忆 16/16**）。至此，全部要素均有收集完了。



奖杯列表及简易攻略

注：本作共计有 51 个奖杯，其中有 6 个奖杯是与前作《爱丽丝梦游魔境》相关的，玩家需要使用游戏包装盒内收录的下载码登陆服务器下载《爱丽丝梦游魔境》才可取得。初代游戏有不少 BUG 存在，且难度不小，好在奖杯难度不高，只要打通关就能拿到，并且这 6 个奖杯并不影响到白金奖杯的获得，大家可以慢慢攻克。以下奖杯名称均以美版为准。

注解 1：本作共计有四种难度，分别是简单、普通、困难和噩梦，困难以上杂兵的攻击力和防御力都会大幅提升，即便是将武器全部升满级打起来也会相当吃力。这里有一个快速拿到全难度奖杯的良性 BUG 推荐给玩家们：

首先你需要打通一遍流程，可以选择简单模式，如果能够配合上下载服装的特殊效果应该能轻松解决（持续回血的兔子装、永远暴走状态的肉块装都是不错的选择）。之后返回菜单画面选择 new game，并将难度调整为 nightmare，进入游戏直到出现自动存盘的标志后退出，回到菜单画面，进入 chapter select 选择第一章的最后一节，继续游戏流程，过关取得奖杯后不要退出，继续让剧情进入第二章，待出现自动存盘标志后再退出，选择第二章

全问题答案

Q How is the Queen of Hearts like a typhoon?
A In all ways--but the typhoon doesn't mean to be

Q What is yours but others use it more than you do?!
A Your name

Q King's cloak, priest's hassock, lady's wrap, judge's robe all hang by me. Who am I?
A Clothes line

Q What's on four legs in early morning, two legs at noon, and on three legs in the evening?
A A human being

Q We welcome the arrival of a phantom at sunset, only to rue its departure at sunrise. What is it?
A Dreams

Q What warms like the summer sun, and heats like a blazing fire, but does not burn?
A Blood

Q I talk, but I do not speak my mind. What am I?
A An Actor

Q What is so delicate that when you say its name it is broken?
A Silence

Q What comes next in the sequence 1 3 4 7 11?
A 18

Q What always runs but never walks, often murmurs, never talks, has a bed but never sleeps, has a mouth but never eats?
A A river

Q I never was, am always to be. No one ever saw me, nor ever will. What am I?
A The future

Q At night they come without being fetched. By day they are lost without being stolen. What are they?
A Stars

Q The one that uses it never knows that he's using it. What is it?
A Coffin

Q The more you have of it, the less you see. What is it?
A Darkness

Q If you break me, I do not stop working; If you lose me nothing will matter.
A Heart

Q Feed me I live; give me a drink and I die.
A A fire

INFORMATION

最后一节进入，以此类推就可以获得全部难度下得奖杯。因为每一章的开头和结尾部分基本都是剧情影像，玩家并不需要与敌人交手，自然也就避免了打不过的情况。按照上述方法取得全难度的奖杯大约需要半小时左右。

注解2：在菜单画面按□键就可以选择服装

注解3：需要注意的是，这个奖杯中特别提到了单手，双手是不行的。单手使用马头锤的动作需要等到这把武器升级到3级之后才会在第三次攻击时出现，简便应对方法是在有软泥虫聚集的地方，先在场地内跑动或是使用兔子炸弹吸引4只以上的虫子，然后空轮两下锤子后让第三下砸在虫子们的身上就可以了。

注解4：第二章有一次自动暴走的剧情，因此要完成这一奖杯实际上就是要求玩家全程都不暴走。

注解5：进入第三章最后一节，径直走到有两个大香炉的台阶前，绕行到左侧香炉后面，缩小后就能看到"麻辣马"标志。

注解6：建议在简单难度下完成。

注解7：以下6个奖杯都需要在《爱丽丝梦游魔境》中完成。



奖杯	解说	注解
Platinum For All Other Trophies	取得其余全部奖杯	
The Strong Survive	在简单难度下打通游戏	
The Imaginative Endure	在普通难度下打通游戏	
The Persistent Flourish	在困难难度下打通游戏	
The Beginning of the End	在噩梦难度下打通第一章	
Madness Prevails	在噩梦难度下打通游戏	*注解1
No Happy Returns	进入游戏后获得	
End of Innocence	完成第一章中泪之谷的流程	
Hatter's Demise	完成第一章流程	
Grim Folly	完成第二章流程	
When Worlds Collide	完成第三章流程	
The Harder they Fall	完成第四章流程	
The End of Daze	完成第五章流程	
Strike a Deal	升级一把武器	
More than a Mouthful	将一把武器升满级	
Armed to the Teeth	将全部武器升满级	
Shooting the Moon	收集4朵玫瑰花花瓣	
Painting the Town Red	找到全部的蜗牛壳	
Family Memories Fond and Faded	找到全部房子形状的记忆碎片	
Everything Fit to Remember	找到全部记忆碎片	
Nothing Like the Smell of Bacon	找到任意一关中全部的猪鼻子	
Seasoned Campaigner	找到游戏中全部的猪鼻子	
Ship of Fools	无伤完成第二章的横版射击小游戏	
Just Peachy	在第三章的横版过关小游戏中收集齐全部的桃子	
Grandmaster	不失败的前提下完成国际象棋小游戏	
That's Using Your Head	6分钟内完成第五章中第2次滚头小游戏	
Dress-Ups	换上一套服装进入游戏	*注解2

奖杯	解说	注解
Weapon Schizo	按照：马头锤→菜刀→马头锤的顺序攻击敌人	
Grind 'em All!	用胡椒瓶连续消灭5只黄油苍蝇	
Neighslayer	单手用马头锤一次攻击4名敌人	*注解3
Tea Party	破坏10面晶化墙壁	
Level-Headed	只使用一次暴走的前提下完成游戏流程	*注解4
Eyes on the Size	发现隐藏的"麻辣马"标志	*注解5
Brollyant	在第五章使用雨伞的反弹攻击杀掉10个娃娃头	
Beware of the Lagomorph	用兔子炸弹消灭30个敌人	
Cold Arms, Cold Heart	无伤击败幽灵水手	
Pulling His Strings	无伤击倒最终BOSS	*注解6
No quarter! No mercy!	打倒100个敌人	
52-Pick-Up	打倒52个扑克兵	
Calm In the Face of Death	在生命仅剩1朵玫瑰花的前提下击倒5名敌人	
Snicker-snack!	入手杀猪刀	
Ground Pork	入手胡椒瓶	
Strange Hobby	入手马头锤	
Death by Darjeeling	入手茶壶加农炮	
Venting Frustration	在蒸汽上停留7分钟	
Madness Begins	完成"Village of the Doomed"流程	
Skool-Leaver	完成"Fortress of Doors"流程	
Out of the Woods	完成"Wonderland Woods"流程	*注解7
Dead Hatter	完成"Behind the Looking Glass"流程	
Royal Approach	完成"Queen of Heartsland"流程	
Full Recovery	打通《爱丽丝梦游魔境》	



DVD光盘内容介绍

欢迎使用《PS3 专辑》Vol.15 数据 DVD 光盘，本光盘为 PC、PS3 两用光盘，内容包括影像集结、美图集结、音乐集结、主题集结和特别附赠五大部分，其中影像、图片和音乐可在 PS3 上直接使用。



内容包括 《战地 3》、《未知海域 3 德雷克的诡计》、《鬼泣 DMC》、《阿修罗之怒》、《街头霸王对铁拳》、《链锯甜心》、《ICO& 汪达与巨像》、《黑暗之魂》、《暗黑血统 Ⅱ》、《极品飞车 亡命天涯》、《蝙蝠侠 阿克汉姆之城》、《哈利波特与死亡圣器 Ⅱ》、《灵魂能力 5》、《烈火战车》、《指环王 北方战争》等 17 段高清影像。

使用指南 光盘中提供的全部为 720p 以上分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进 PS3 主机的硬盘中。如果您的电脑无法流畅播放这些视频，那可能是您的电脑配置不够高，或是播放器问题，建议直接使用 PS3 观看。



内容包括 壁纸部分包括《阿修罗之怒》、《刺客信条 启示录》、《战地 3》、《COD 现代战争 3》、《狂野西部 大毒枭》、《美国队长》、《孤岛危机 2》、《暗黑血统 Ⅱ》、《杀出重围 人类革命》、《死亡岛》、《羞辱》、《龙之信条》、《孤岛惊魂 3》、《顽皮熊》、《最终幻想 X Ⅲ -2》、《重力眩晕》、《杀手 赦免》等多款游戏的 60 余张精选游戏壁纸；另有《星球大战 原力释放 Ⅱ》、《英雄不再》原集，以及《凉宫春日的追想》全 CG 等总共超过 240 余张美图供各位欣赏。

使用指南 光盘中提供的壁纸全都是可完美适应 PS3 分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏，或将其拷贝至 PS3 的硬盘中作为壁纸。



内容包括 《梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士 3》特典 CD、《战场的女武神》钢琴片章和《杀戮地带 3》的原声音乐集，乐曲总数超过 50 首。

使用指南 光盘中提供的 PS3 游戏原声均为 MP3 文件，使用者可以直接将光盘放入 PS3 或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。



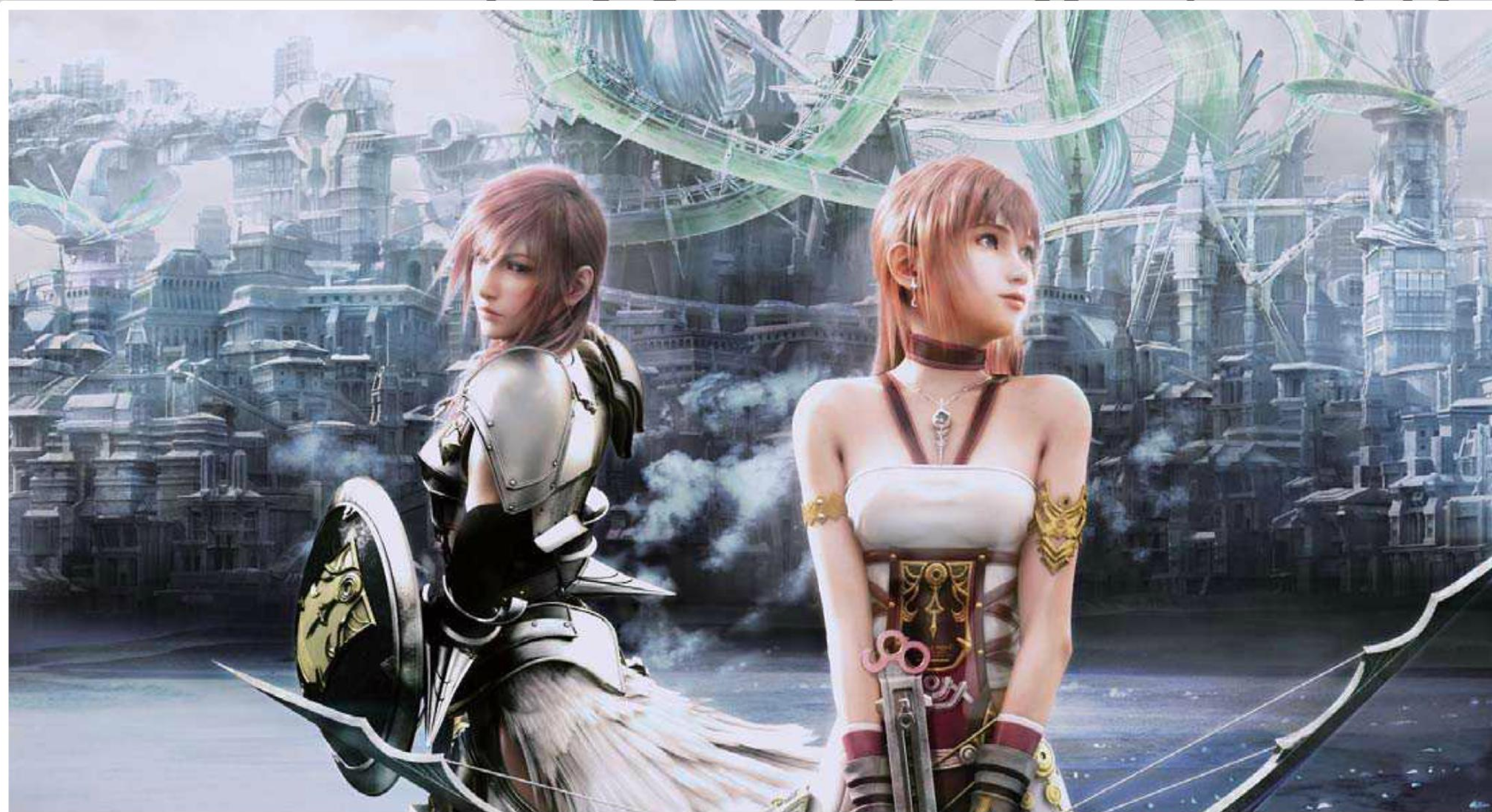
内容包括 “奖杯图标大集合 15”收录了《功夫熊猫 2》、《英雄不再 英雄们的乐园》、《小小大星球 史前大冒险》、《想唱就唱》、《荒野求生》、《兰戈》、《坎贝拉拉美冒险》、《Clannad》、《MARVEL 超级英雄小队》、《里约大冒险》等 13 个光盘及 PSN 游戏的奖杯图标，格式为 PNG，总数近 500 个。另有《坎贝拉猎人 2010》视频攻略附赠，压缩包内包含 12 段 flv 格式视频影像以及 flv 视频播放工具，解压后可在电脑上观看。

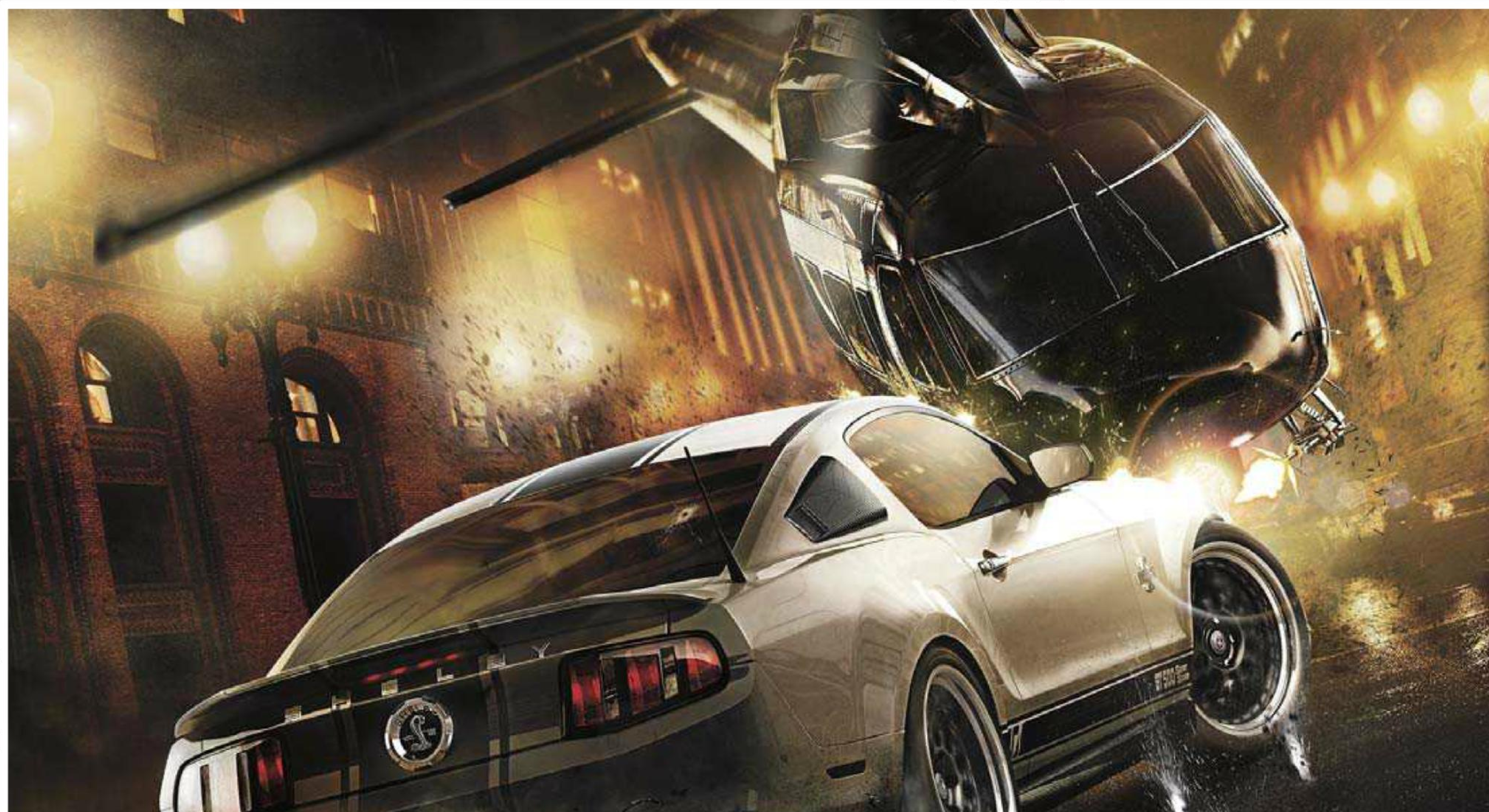
使用指南 “奖杯图标大集合”中包括的游戏均是 PS3 专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。



内容包括 《超次元游戏 海王星 mk2》、《阿尔卡那之心 3》、《GT 赛车 5》、《COD 黑暗行动 丧尸模式》、《黑暗之魂》、《寄生前夜 第 3 个生日》、《黑色洛城》、《狡狐大冒险 .》、《街头霸王对铁拳》、《猎天使魔女》、《狡狐大冒险》、《凯瑟琳》、《上古卷轴 V》、《COD 现代战争 3》、《致命格斗》等游戏的主题，还有电影、动漫和艺术主题，总计 68 个，并加入了主题效果图的预览。

使用指南 光盘中的主题无法直接在 PS3 中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在 U 盘、PSP 等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THEME”文件夹，再将准备拷入 PS3 的主题文件（“.p3t”后缀的文件）复制到该文件夹下，将存储设备与 PS3 连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。





PS3专辑
PS3 SPECIAL

ISBN 7-88618-142-9



本手册随盘附赠不能单独销售　PS3专辑光盘定价：32元